

THE KING OF POCKETGAMES

# 掌机王SP

VOL.64

两大厚礼送上

口袋光环DVD

内文狂加32页

加量不加价！

SE大特辑

## SE Party 2007 卷首特报

FF 20周年回归与深化的系谱 走近业界

最终幻想战略版 狮子战争 攻略透解

最终幻想 攻略透解

专题企划

华丽！热血！必杀技！

解读掌机上的"必杀技"

掌机演义

戏说次世代掌机大战

逆转裁判4 法庭实录（下） 攻略透解




口袋光环DVD

小米带你逛市场 《逆转裁判》系列回顾（下）



# 掌机王SP 幸运大抽奖

## 特等奖



NDSL主机 1名



PSP主机 1名

## 一等奖



MD Max掌机 3名



OS掌机 3名

## 二等奖



M3DSS 烧录卡 5名

SC-miniSD 烧录卡 2名

SCDSO 烧录卡 1名

EZ5 烧录卡 3名

SCL 震动版烧录卡 2名

## 三等奖



北通NDSL硅甲468 BTP-6468 2名



北通NDSL布包428 BTP-6428 2名



北通NDSL贴膜416 BTP-6416 2名



黑角PSP水晶悬浮套装 BH-PSP07737 1名



黑角NDSL晶彩保护壳 BH-DSL09817 2名



黑角PSP五星悬浮套装 BH-PSP07301 1名

**参与方式：**只要在2007年6月13日前（以邮戳时间为准）剪下本辑“掌门人SP”栏目中207页右下角的印花并贴在信封背面或明信片背面，寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部(邮编730020)，您将有机会获得以上奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第66辑上公布，敬请关注。

**本次活动赞助厂商及网站**

| | | |
|---|---|---|
| kensington 广州市京仕敦电子科技有限公司 | 龙漫电玩 | EZflash小组 |
| 黑角电子有限公司 | Ewin flash小组 | GBalpha（中国）有限公司 |
| DS Fire Link小组 | 广州市北通电子有限公司 | Levelup网站 |

# 本辑特别关注

卷首特报

## 最强第三方的个人秀

## Square Enix Party 2007完全报道

多款新作震撼公布
最新情报滚烫出炉

本年度最值得关注的厂商个展，由我们为你献上最详细的报道

P6

攻略透解

经典S·RPG移植PSP

## 最终幻想战略版 狮子战争

完全攻略

全关卡详尽攻略解说
特殊职业详细技能资料
全职业转职条件一览
PSP版新增要素介绍

跟随我们的最速攻略去伊瓦利斯大陆感受奇妙之旅、领略“狮子战争”的磅礴气势吧！

P92

P79

专题企划

## 掌机演义

话说2004年E3后
两大掌机交锋
微软乱入
第三方势力此起彼伏
硝烟弥漫的掌机市场风云变幻……




VOL.64

美术总监：吴松

## 口袋光环Vol.64






## 健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

## 投稿须知


4. 投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。EMail投稿邮箱：pgking@263.net。

CONTENTS

感谢levelup.cn提供部分资源和游戏试玩



## 游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

| | | | |
|---|---|---|---|
| ACT | 动作游戏 | PUZ | 益智类游戏 |
| A·RPG | 动作+角色扮演游戏 | RAC | 赛车游戏 |
| AVG | 冒险游戏 | RPG | 角色扮演游戏 |
| A·AVG | 动作+冒险游戏 | RTS | 即时战略游戏 |
| ETC | 其他类游戏 | SLG | 模拟/战略游戏 |
| FPS | 第一人称视点射击游戏 | S·RPG | 战略角色扮演类游戏 |
| FTG | 格斗游戏 | SPG | 运动游戏 |
| MMORPG | 大型多人在线角色扮演游戏 | STG | 射击游戏 |
| MUG | 音乐游戏 | TAB | 桌面游戏 |

## 机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

| | |
|---|---|
| GBA | Game Boy Advance，Nintendo公司出品 |
| iDS | iQue DS,神游科技有限公司出品 |
| Multi | 指某游戏对应多种游戏平台 |
| N-Gage | N-Gage，Nokia公司出品 |
| NDS | Nintendo DS，Nintendo公司出品 |
| NDSL | Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品 |
| PSP | PlayStation PORTABLE，SCE公司出品 |
| GBM | Game Boy Micro，Nintendo公司出品 |

## 游戏索引

# 最强第三方的个人秀

## Square Enix Party 2007 完全报道

文 雷伊　美编 澄香

没有了E3的5月多多少少会让人觉得冷清，因此Square Enix Pary 2007(以下简称SE Party2007)的出现就显得更加难能可贵。很少有纯游戏厂商能够举办如此规模的独立展会，作为一家手中掌握着《最终幻想》、《王国之心》、《勇者斗恶龙》三张RPG王牌的厂商，Square Enix无疑有着足够的资本举行一次吸引业界和玩家眼球的盛会。对于SE来说，2007年最为重要的展会活动不外乎以下三个：5月的SE Party 2007、9月的东京游戏展(TGS)和年底的JUMP FESTA。5月12日与13日在著名的日本千叶县幕张MESSE举办的SE Party 2007是今年SE的第一次大型Show，虽然在展会前的对媒体招待会和《V JUMP》(日本著名电玩杂志)上已经爆了不少料，但会场上首次公开的新情报同样不少。借由多款热门游戏的试玩和各种独具特色的展台活动，举办方极大程度地调动了与会者的积极性，将本次展会升华为一场全体SE FANS的嘉年华。据统计，本次SE Party两日累计入场人数多达7万5234人，比两年前上一届SE Party的累计4万6981人多了近3万人，足以可见SE在业界的影响力的确非比寻常。在本次报道中，我们将着重为大家介绍未发售SE掌机新作的相关情报，希望大家能够通过这次报道了解到最为详细的SE掌机新作的最新动向。



▲丰富的展台活动是此次SE Party的一大特色，图为PSP版《星之海洋 初次启程》和《星之海洋 二次进化》的主要声优和主题歌演唱者合影。



▼《FF》二十周年的特别展区，一代RPG名作的成长轨迹将在此一览无遗。



▲《FF》二十周年的玩家留言版上，张贴着入场者们对"《FF》系列"提出的意见和建议，其中希望复刻《FF Ⅶ》的呼声非常高。

■封闭式影院差不多已经成为SE参加展会的一个惯例了，很多游戏的极密情报和最新影像都是只有在这里才能看到的，因此不管排队等候多长时间都值得！





## NDS阵营 多多益善

对于小型游戏公司来说，NDS是一条短期内“脱贫致富”的捷径；对于大型游戏厂商来说，NDS则是一个适合将新点子付诸实践的平台。合并后的Square和Enix在PS2时代并没有激起千层浪，倒在掌机NDS上百花缭乱了一回。虽然之前和任天堂之间有过种种不愉快，但NDS发售后，SE一直是其最为有力且重要的第三方，许多SE看家品牌的最新作都相继在NDS上如约而至。SE著名制作人田中弘道在不久前曾表示，SE社内有一支专门针对NDS进行开发的小组，很快我们就将看到他们的成果。由此可见，SE目前仍有许多对应NDS平台的未公开作品正在制作当中，在今后很长一段时间内，NDS仍将是SE的最重要投资对象。

## NDS《勇者斗恶龙IX 星空的守望者》最新影像公布




▲在本作中，玩家可以自行创建角色。通过各个部位的搭配，不同的组合将达到1万种以上！




▲卡通渲染的画面非常精美，角色的细部动作都将得到精彩呈现。

《勇者斗恶龙IX 星空的守望者》（以下简称《DQ IX》）是本次SE Party上的焦点之一，虽然游戏只是在开放式剧场以影像的形式进行了展示，但到场者依然对这款神秘的国民RPG最新作报以了相当高的热情。我们知道，《DQ IX》初公布时的游戏类型为A·RPG，但也许是出于舆论压力，前不久公开的最新情报中已经可以得知游戏的类型又改回了传统的指令式RPG，而这段最新影像正是以此为基础来进行制作的。

在影像中可以发现，《DQ IX》的基本战斗方式和系列之前的正统作品没有太大区别，都是玩家们最熟悉的指令选择型。各种指令被排列在NDS的下屏，玩家可以通过触控笔来进行操作。由于本作可以实现多人联机，因此玩家之间的协作将会显得非常重要。四名不同的玩家可以在各自的下屏上确认各自的指令，指令选择完毕后确定攻击对象，四人全部选完后上屏中的游戏角色们开始各自行动。据“《DQ》系列”的制作人堀井雄二表示，原本提倡的动作要素将不会在本作中消失，玩家依然可以在战斗中体会到动作性。

堀井先生同时表示，《DQ IX》将在今年圣诞前夕正式与玩家们见面，并且可以与将于7月12日发售的Wii版《勇者斗恶龙 剑神 假面女王与镜之塔》进行联动。此外，在NDS上大获好评的《勇者斗恶龙 怪兽统领者》的续作已经在制作当中。继今年的《FF》作品全面开花后，玩家们将在明年迎来“《DQ》年”！

## Another Report 逆袭的家用机

本次SE Party上同样有不少对应家用机平台的作品公布，包括Wii的《陆行鸟之不可思议的迷宫 忘却时间的迷宫》，“千呼万唤始出来”的PS2版《FF XII国际版 黄道十二宫职业系统》，以及对应PS3和Xbox 360平台的原创RPG大作《最后的残迹》。另外，发售五年来人气不减的《FF XI》也公布了最新的资料片《FF XI 阿尔塔纳的神兵》。



▶《最后的残迹》是SE用早前购买的“虚幻引擎3”进行制作的全新作品，这款游戏将是SE首款美日多平台同时上市的作品。据SE表示，他们有意将其打造成继《最终幻想》和《王国之心》之后的又一张国际化RPG王牌。

# NDS《美妙世界》

## 触手可及的时尚尤物

作为《王国之心》制作小组为NDS打造的原创RPG，《美妙世界》自去年TGS前夕初公布就引起了玩家们的广泛关注。在本次SE Party前日，《美妙世界》的发售日终于敲定为今年7月27日，并且同日还将推出同捆NDSL主机的特别版本“美妙世界版”。

本次展会的封闭式影院中播放了本作的最新影像，其中可以看到尾藤大辅之丞（彼特）长出翅膀的姿态等之前从未公布过的细节片断。试玩区的《美妙世界》相当受玩家欢迎，本次展会上提供的试玩除了去年TGS就已经提供的“四季”篇外，还增加了全新的“约书亚”（桐生义弥）篇。玩家可以在下屏用触控笔操作主角音操，而上屏的同伴则必须用按键来操作。根据上屏同伴的不同，音操的攻击方式也会发生变化，当同伴为四季时，音操可以进行4种攻击；而当同伴为约书亚时，音操则将具备另外5种不同的攻击手段。



▲本作的主题歌《Lullaby For You》将由JYONGRI演唱。在5月12日特设的舞台表演上，SE举办了《美妙世界》的小型LIVE，JYONGRI也为大家现场演唱了游戏的主题歌，据说JYONGRI平时很喜欢玩PUZ类游戏。



▲会场上提供了40台试玩，别看照片中的试玩现场有条不紊，其实在试玩区外排队等候试玩的玩家非常多。

# NDS《最终幻想IV》

## 昔日名作完全3D化重制

《FF IV》是“《FF》系列”中移植次数比较多的一款，本次SE Party前夕紧急公布的这款NDS版是《FF IV》的最新重制版本。游戏将采用去年大卖的NDS版《FF III》的3D引擎进行完全重制，并且游戏LOGO和角色都将进行重新绘制。

这款NDS版的《FF IV》集结了SFC版原作的开发骨干以及NDS版《FF III》的开发人员，其中执行制作人与原作同为时田贵司、制作人与《FF III》DS一样为浅野智也、战斗监修为“战斗系统之神”伊藤裕之，而主要制作则继续外包给了制作过NDS版《FF III》的Matrix。据悉重制版的本作中将会加入新剧情和新要素。在本次展会上，本作只在开放式剧场和《FF》二十周年展区公开了相关影像，游戏的发售日尚未确定，不过作为《FF》二十周年纪念作品中的一个环节，可以预见本作将铁定会在年内与玩家们见面。目前游戏的临时网页已经开启，网页上正在招募曾经载入过日本教科书的本作BGM《爱的主题》的演唱者，也算是一个小小的噱头吧。


◀游戏中的人物和场景都进行了全3D化重制，令人耳目一新。


▲全新的《FF IV》插画，主人公赛西尔和罗莎偎依而立，而凯因却形单影只地站在一旁，游戏中三人之间的关系被刻画得淋漓尽致。

# NDS《最终幻想·水晶编年史 命运指轮》

## 追逐另类的幻想



▲游戏的画面比较亮丽，配合NDS的双屏功能，游戏玩起来应该比之前的NGC版更加顺畅。

作为一款崇尚多人合作的A·RPG，本作在此次展会上提供的试玩分为了单机部分和联机部分两个版块。单机部分中，玩家可以体验到初期剧情并挑战游戏中的第一个迷宫。据悉游戏的战斗节奏非常好，洞窟内设置的看板上还可以随时确认基本的操作方法，十分体贴。联机部分可供最多4位玩家同时游戏，当决定好小队长后，四人就可以共同挑战任务。本次提供的联机任务均为多人竞技型，包括比谁获得的莫古利草多的"拔莫古利草任务"、在同一场景中互相争夺标记的"标记夺取任务"，以及在斗技场中比试谁击破的怪物数多的"怪物嘉年华"三种。



▲试玩本作的以低龄玩家居多。

在展会前夕，SE已经率先公布了《最终幻想·水晶编年史 命运指轮》的发售日为今年8月23日，售价4800日元。

# NDS《最终幻想战略版A2 封穴的魔导书》

## 全新的魔书大冒险



▲本作中的希德被设定成了一位兽人，让不少玩家大跌眼镜。

NDS版的《最终幻想战略版A2》是目前已经公布的"伊瓦利斯同盟"新作中最为重要的一款。本次展会上，该作品的试玩机一共设置了30台，试玩时间大约为15分钟。试玩内容包括了初学者向的"新游戏"(New Game)和面向《FFTA》老玩家的"读取游戏"(Load Game)两部分。"新游戏"讲述的主要是主人公卢梭刚刚进入伊瓦利斯世界时的情景，玩家必须与NPC希德一起去熟悉游戏的基本操作并且挑战初期BOSS；如果选择"读取游戏"，玩家可以从试玩版中附带的存档直接进入游戏中盘，在大地图上自由行走并去酒吧接受任务。

据最新消息表示，本作的发售时期初步定在了今年秋季。虽然本作的故事发生在暑假，但由于档期问题，要玩到这款游戏的成品恐怕还得再等上一段时间了。



▲本作的主人公卢梭是在图书馆中整理书籍时被带入伊瓦利斯的，因此游戏的试玩区被布置得像极了一个小型图书馆，匠心独具。

## Another Report Aya，生日快乐！

"《寄生前夜》系列"是原Square在PS时代打造的RPG名作，其第一作光在日本本土就有着百万销量。遗憾的是，续作《寄生前夜2》无论是品质还是销量相比前作都出现了严重下滑，导致系列的后续作品迟迟没有出现。本次展会的封闭式影院中出人意料地公布了"《寄生前夜》系列"时隔8年的续作，对应平台竟为手机(NTT DOCOMO FOMA)。这段30秒左右的影像中出现了大量恶心的生物，并出现了"Aya，第三次生日"等字样，不过游戏的实际画面并未公布。面对这样一款迟来的系列最新作，国内玩家却由于平台限制将无福消受，实在令人扼腕痛惜。



# NDS《富豪街DS》两大国民游戏汇聚一堂



▲呼风唤雨的马里奥和来自《DQ Ⅷ》的性感小美人杰西卡，你更喜欢哪个角色呢？

《富豪街DS》是SE自《马里奥篮球 3对3》之后与任天堂的又一次合作。本次展会中提供的试玩版中一共可以使用来自"《DQ》系列"的史莱姆、普琳、克里夫特、少年杨加斯，以及来自"《马里奥》系列"的马里奥、碧奇公主、耀西和蘑菇小子等8名角色。能够挑战的关卡包括了多伦丁城、耀西岛、幽灵船以及马里奥赛道等4个场景。游戏中的角色全部使用多边形来表现，给人的感觉非常自然生动。

试玩版中提供的只是单人与电脑对战，但"《富豪街》系列"的最大魅力还在于多人间的对战，那种玩家之间相互陷害的"快感"将通过NDS的Wi-Fi网络连接得到进一步升华。尽管将于下月发售的这款游戏目前的预约情况不是很理想，但相信凭着两大国民游戏人气角色的号召力，游戏最后取得的成绩一定不会让人失望。


▲《富豪街DS》的试玩区有许多金光闪闪的金块装点，和"拜金化"的游戏主题十分吻合。





# PSP阵营 惊喜不断

SE对PSP的态度一直都让人捉摸不定。与PSP主机发售日同时公布《危机之源 最终幻想Ⅶ》之举曾让不少人坚定地认为SE将会是PSP的最忠实盟友，但事实上，SE却选择了将更多的重量级作品献给NDS，留给PSP的只是区区几款移植作。正当人们以为本次SE Party上PSP阵营将再度遭遇闭门羹时，SE又一次打破"常规"，连续披露了重制版的《星之海洋》1和2以及完全新作《对决 最终幻想》等三款对应PSP平台的作品，令PSP玩家们喜出望外。PSP和NDS的主机销售差距正以惊人的速度越拉越大，第三方的渐渐流失使得如今的PSP软件发售表看上去异常惨淡，SE的"回归"可谓给PSP的新作阵营注入了一针强心剂。借用某个日本玩家关于PSP和第三方厂商的比喻：如果把PSP比作一块土地，那么Namco就是这块土地的拓荒者，Capcom在这块土地上播下了种子，而SE则将整块土地都承包了过去。这种比喻也许有些夸大，却也不无道理，毕竟在目前已公布的未发售PSP游戏中，SE的这几款游戏显得格外耀眼。

# PSP《危机之源 最终幻想Ⅶ》发售日&主题歌终于确定

原本预定在2006年第一季度就发售的本作经过了长时间的跳票后，终于在本次SE Party上首次公布了确切发售日期——2007年9月13日。在《怪物猎人 携带版 2nd》和《最终幻想战略版 狮子战争》已经相继发售后的今天，《危机之源 最终幻想Ⅶ》(以下简称《CCFF Ⅶ》)毫无悬念地成为了今后日本PSP软件阵营中最具分量的一款作品。2005年9月14日是"《FF Ⅶ》系列"中惟一的影像作品《最终幻想Ⅶ 再临之子》的发售日，因此《CCFF Ⅶ》选择在其两年后的2007年9月13日发售具有着不平


▲《CCFF Ⅶ》的演唱者绚香是去年的新人王，今年年仅18岁的她演唱时非常具有爆发力和感染力，《三日月》、《Real Voice》等代表曲目都是J-POP爱好者们相当熟悉的歌曲，首张大碟《First Message》轻松突破一百万，并且目前仍在热卖中。

凡的意义。相信很多玩家都不会忘记今年除了是"《FF》系列"二十周年纪念外，同时也是《FF Ⅶ》诞生十周年。虽然本次展会上没有公开重制版《FF Ⅶ》的消息令不少FANS失望，但SE采用了另外的方式来纪念这款里程碑作品的十周岁生日，除了将发售"《FF Ⅶ》十周年纪念版"的《CCFF Ⅶ》PSP同捆主机外，还将发售《FF Ⅶ》十周年纪念版Potion和书籍。另外，SE也已经确定将起用去年日本最红的新人绚香为《CCFF Ⅶ》演唱主题歌《Why》。

本次展会上的《CCFF Ⅶ》相关展出内容一共有两项，分别为封闭式影院中的最新影像放映以及展台上的最新版本试玩，下面我们就分别为大家来介绍这两个部分的内容。

本次封闭式影院中播放的《CCFF Ⅶ》相关影像是游戏发表至今最长的一段，并且内容也基本是全新的。影像中除了含有本作主角扎克斯和爱丽丝之间的感情片断外，许多场面也令人过目不忘。影像中首次出现了安吉尔的母亲，安吉尔的母亲倒在地上，而一旁的扎克斯正在揪着安吉尔的胸襟，似乎在责问他什么事；扎克斯抱着克劳德一边躲避敌兵的追踪一边逃亡，看起来似乎是两人从神罗屋敷逃走时的一幕；扎克斯倒在雨中，看着浑身是血并且正在渐渐失去知觉的扎克斯，克劳德再也掩饰不住心中的悲痛仰天长啸……

《CCFF Ⅶ》可以说是本次展会上人气最高的作品，试玩的玩家一直络绎不绝，即使提供了多达40台PSP同时试玩，也依然远远无法满足玩家们的需求。在展会开始才刚刚30分钟的时候（注：展会开始后的前半小时只提供媒体等特殊人员提前入场），就已经需要排队140分钟左右才能玩上，其受欢迎程度可见一斑。本次展会上提供的试玩包括了"扎克斯对杰涅西斯"以及"超越巴哈姆特者"两个部分。在"扎克斯对杰涅西斯"部分出现了类似于龙骑士专用技能"跳跃"的魔石。另外，来自手机版《史前危机 最终幻想Ⅶ》的塔克斯成员希斯妮（シスネ）也确认将在本作中出现，她也正是之前野村哲也在接受采访时透露的"将在本作中出现的《FF Ⅶ》关联作品中的女性角色"（详见《掌机王SP》第57辑《CCFF Ⅶ》前线访谈内容）。本作虽然是A·RPG，但基本还是通过输入指令来进行战斗的，玩家可以通过L/R键来选择行动内容，并按○键确定，如果连续输入攻击指令，那么就可以形成连击。据悉本作的战斗非常流畅，并且读取时间也十分迅速，在背景音乐方面更是将原《FF Ⅶ》中的经典曲目重新混音，玩过《FF Ⅶ》的玩家绝对会对本作相当满意。



▲从提供的最新试玩版来看，游戏的完成度已经非常高了，相信发售日已经不会再推迟。


▲去年《FF Ⅻ》发售的时候，SE曾携手三得利推出过以"《FF》系列"的著名回复道具"Potion"为主题的清凉饮料。为了配合《CCFF Ⅶ》的发售，新版本的Potion也将在同时推出。会场上公布的新版本Potion造型酷到了极点，瓶身上还印着神罗公司的LOGO。



▲《CCFF Ⅶ》的试玩台前总是人满为患，试玩一次要排队等上两个多小时，作为《FF Ⅶ》关联作品中的最后一部，这款迟来的作品被不少人寄予了厚望。



# PSP《对决 最终幻想》

## “FF全明星大乱斗”震撼公布




▲游戏的LOGO依然由天野喜孝绘制，LOGO两侧的人物分别为“秩序”(Cosmos)和“混沌”(Chaos)。

在介绍这款梦幻之作之前，我们不妨先来整理一下游戏正式公布前来自各种渠道的相关消息。

2006 TGS期间，日本某著名杂志的流言板上开始流传这样的的消息：某超有名的制作人正在为PSP进行原创大作的开发，该制作人亲手设计了本届TGS展会上其公司工作人员的服装。这位超有名制作人后经人推断为SE的野村哲也。

2007年1月，野村哲也在接受媒体采访时表示自己正在开发一款当时仍未公布的游戏，并且这款游戏如果不在今年发售就没有任何意义。由于今年是《FF Ⅶ》十周年并鉴于野村先生在《FF Ⅶ》关联作品中的重要地位，外界推测这款作品也许是重制版的《FF Ⅶ》。同时，SE著名制作人桥本真司先生也表示“2007年将会是令PSP玩家感到幸福的一年。”

2007年3月21日，SE在日本《读卖新闻》上用整整一个版面为《FF》二十周年相关作品打了广告，在广告的左下角可见看到“谁都不知道的《FF》”的字样，并暗示这款“《FF》系列”的最新作品将在今年的SE Party上公布。

2007年4月6日，SE在美国申请了《Dissidia》这个注册商标，各方推断其可能为“《FF XIII》系列”的最新作，并且由于其字母构成中含有多个D和S，所以该作被认为是SE为NDS平台打造的《FF XIII》作品。

2007年5月8日，SE官方网站上悄悄开启了《对决 最终幻想》的临时网页，网页上有着“谁都不知道的《FF》”口号，网页上虽然没有注明游戏的对应平台，但细心的玩家却在SE官网的PSP游戏专栏发现了这款被定义为“戏剧化渐近动作游戏”的《FF》新作。

……

以上消息中有部分在初公开时看起来联系似乎不大，但时至今日当我们再回过头来看时，就会发现这款《对决 最终幻想》(Dissidia Final Fantasy，以下简称《DFF》)的“闪电公布”其实早已在“冥冥之中注定”。Dissidia源自拉丁语，原意为“争论、争端”。在游戏的LOGO两侧可以看到一蓝一红两个人物，一开始很多人都以为这是“《FF》系列”中的著名召唤兽希瓦和伊夫里特，但实际上他们分别代表着“秩序”和“混沌”。

在本次SE Party中，这款《对决 最终幻想》以影像的形式在封闭式影院中进行了展出。作为《FF》二十周年的纪念之作，本作将会是一款集结了系列全明星的梦幻格斗作品。率先公开将参加这场梦幻对决的角色一共有四位，他们分别是初代《FF》中的光之战士和敌方BOSS加兰德，以及来自《FF Ⅸ》中的吉坦和其对手库加。在影像的最后，还可以看到出现在熊熊火焰中的萨菲罗斯。从影像中来看，本作中的登场人物都将会附带语音，令战斗的临场感大增。目前游戏的详细系统还没有公布，不过据称游戏战斗时的速度感非常好，并且从公布的战斗影像中还可以看到“锁定”(ロックオン)、“闪亮之星”(フレアスター)等指令，由此推断本作似乎将具有一定的A・RPG要素。

更值得一提的是，游戏中的所有人物都将由野村哲也进行重新绘制。我们都知道，《FF》Ⅰ～Ⅵ以及《FF Ⅸ》的人物设计都是天野喜孝，因此来自这些作品中的人物经过野村先生的画笔重新描绘后将是怎样的形象非常令人期待。目前这款游戏的情报还非常有限，一有新情报，我们就会立刻为大家报导。



▲来自《FF Ⅸ》中的吉坦和库加将在本作中再次对决。



▲战斗画面上下方的槽分别代表什么呢？





▲由野村哲也重新绘制的光之战士和吉坦，给人的感觉与天野喜孝笔下的人物完全不同。

# PSP 《星之海洋 初次启程》&《星之海洋 二次进化》

## tri-Ace经典RPG名作完全重制







▲两款重制作品的LOGO均进行了重新绘制，看上去充满了神秘的美感。

“《星之海洋》系列”新作将在本次SE Party上公布是早前SE在官网就已经公布的消息，当时官网上的内容预告大致为“在本次展会上将有两组声优和艺人参加新作相关发表”。其实从当初的情报，我们或多或少可以隐约感觉到这次的新作可能不止一款。果不其然，在5月10日的SE媒体招待会上，“《星之海洋》系列”的制作人山岸功典先生一下子宣布了“《星海》系列”的三款新作。出人意料的是，原本被外界寄予厚望将在本次展会上公布详情的《星海4》只是宣布了制作计划，机种目前仍未公开。厂商将更多的精力放在了这两款对应PSP平台的系列第一第二作重制版上，而之前提到的两组声优和艺人也都是分别为宣传这两款游戏而邀请的。

《星之海洋》诞生于1996年，是SFC末期的幻之名作。本次PSP版的《星之海洋》第一作被冠以《星之海洋 初次启程》的全名进行完全重制，在重制时吸收了系列第二作的成功经验，将背景改为了静态CG图片。另外，PSP版的本作在系统上也将进行变革，其中将导入PS版《星之海洋2》的战斗系统，令人感觉颇具诚意。据悉，本作中还将加入全新的角色和剧情，令原本流程不算太长的初代《星之海洋》得到进一步的完善。由此可见，虽然本作是一款复刻版，但在细节方面的改动也将会非常大，用制作人的话来说，这将是一款可以当作完全新作来玩的作品。

《星之海洋 二次进化》重制于PS版的《星之海洋2》，虽然重制版的画面目前还没有公布，不过




▲除了在开放式剧场中的盛大舞台表演外，展会上还专设了“《星之海洋》系列”展示区，展示区被装点成了象征神秘宇宙的深蓝色，里面不断播放着重制版《星之海洋 初次启程》的动画。


▲《星之海洋 初次启程》的战斗系统将用PS版《星之海洋2》的战斗系统重新打造。


▲重制版的《星之海 洋 初次启程》将采用2D与3D结合的表现形式，重新绘制的人物看上去非常精美。

制作人表示本作在人物上也将全部重新绘制，同时追加可操作角色。

这两款复刻版的《星之海洋》作品中都将加入全新的由Production I.G.制作的精美2D动画，并且如之前介绍的，将会加入由知名声优配音的大量语音以及全新的主题歌。据悉，《星之海洋 初次启程》的主题歌将会起用4人组合あすなろ的歌曲《heart》，而《星之海洋 二次进化》的主题歌则为女子4人组SCANDAL的《start》。声优和艺人们在舞台上的表演非常卖力，互动性的演出将现场观众的热情完全地调动了起来。

加入由Production I.G.制作的动画，邀请一线声优加盟……此次重制版的两作《星之海洋》矛头似乎直指身出同门兼为死对头的Namco"《传说》系列"，其究竟能否获得超越"《传说》系列"PSP复刻版的销量呢？让我们拭目以待吧。


▲《星之海洋》展台表演非常热闹，除了有知名声优到场外，负责主题歌的两组艺人也全部出席。图为《星之海洋 二次进化》主题歌的演唱组合SCANDAL，组合成员中年龄最小年仅15岁。

## 《星之海洋 初次启程》主要声优

宫野真守（拉提克斯）



生天目仁美（米莉）



桑岛法子（弗费森）



丰口惠美（菲娅）



## 《星之海洋 二次进化》主要声优

浪川大辅（克洛德）



水树奈奈（蕾娜）



杉田智和（迪亚斯）



钉宫理惠（普莉希斯）



## Another Report 《王国之心》最新作浮出水面

本次的封闭式影院中还上映了一段极短的《王国之心》新作影像。影像中，系列的主人公索拉和他的同伴们正在往象征着系列主题的心型前进。影像的末尾预告了"《王国之心》系列"全新企划将在今年9月举行的TGS上进行公布。根据野村哲也之前的访谈内容我们可以推测，《王国之心》新企划中将至少有一作是对应掌机平台的，到底是NDS，还是PSP，抑或是手机？感兴趣的玩家敬请留意《掌机王SP》届时带给大家的第一手情报。

译 胧月 美编 咕噜




今年12月，世界上最具影响力的RPG之一的"《最终幻想》系列"就要迎来20周岁的生日了。这次的采访对象是SE社的主力游戏制作人桥本真司先生，作为FF20周年运营委员会的一员，他是如何看待《FF》这20年风雨的呢？



FF20周年运营委员会

桥本真司

**简介：**1995年入社Square、历任《最终幻想VIII》、《王国之心》等大作的制作人。目前身为"新的水晶传说 最终幻想XIII"计划的综合制作人。

# FF20周年 回归与深化的系谱

## 现今的《FF》集团在四条道路上完成各自的进化

——说到《FF》的一大特点，我想就是系列作品总是频繁地更换中心制作人了。

**桥本：**我认为这可能是《FF》和《DQ》的最大不同吧。"《DQ》系列"一直以堀井雄二先生为中心做到了第九代，而《FF》家族各部作品的生父却不尽相同。正因为如此，《FF》的正统作品才能够发展到第十三代。不过，由于导演和制作人的频繁更换，当别人问起"什么是《FF》本色"时，很难用三言两语说得清。

——当更换中心制作人时，他们会不会为了在《FF》上达成某种理念上的共识而特别进行磨合呢？

**桥本：**磨合的话……我想没有这个必要。现在的"最终幻想Project"被划为四个小组，分别是"新的水晶传说 最终幻想XIII"、"伊瓦利斯联盟"、"最终幻想 水晶编年史"和"最终幻想XI"。虽然被分成了四组，但每组都以《FF》的原点人物为轴心运转，我想系列发展至今，他们都对"FF魂"有着一致的认识，因此没有必要再去特意磨合了。

## 关键词 《FF》的四个小组

### 新的水晶传说 最终幻想XIII

对拥有相同世界观的多个作品的统称。该组以桥本真司为总指挥，另有北濑佳范、野村哲也、鸟山求等参与过《FF VII》等作品开发的中心人物。该系列是《FF》的最尖端形态，同时也是系列阵营里的司令塔。



### 伊瓦利斯联盟

以众多亚人种居住的伊瓦利斯世界为舞台的作品群，该系列从PS版《最终幻想战略版》发源，最近发售的一款新作则是前不久在PSP平台登陆的《最终幻想战略版 狮子战争》。伊瓦利斯的新作仍会不断推出，它也许不能细腻地表现何谓儿女情长，但每当我们回味这一曲曲的奇幻史诗，荡气回肠的历史厚重感便油然而生。



## 最终幻想 水晶编年史

这是任系主机独占的一个系列，从NGC开始登场，因为年轻的关系而不可避免地略显瑕疵。由于以"多人同乐"为目标，因此让续作在NDS平台登陆应该是个正确的选择。



## 最终幻想XI

系列在MMORPG领域的开拓者，除了初代《FF XI》外，又推出过《FF XI》的众多资料篇。今后该组的工作重点依然是网络游戏，不排除推出除《FF XI》以外其他作品的可能性。



# 故事上不具连续性的系列正统作品

——经过之前的介绍，感觉系列初期作品的开发人员如今都有了各自的"分店"了。

**桥本：** 嗯，可以这么说。

——"《塞尔达传说》系列"和《FF》差不多同期诞生，不过任天堂内部的"塞尔达委员会"却经常探讨，如果企划中的新作不符合《塞尔达》的一贯风格，那几乎肯定会有意见提出的。

**桥本：** 前面我也说明过，《FF》的开发者们不会刻意去为了某种理念而磨合。就拿陆行鸟来说吧，每作中的设计都不尽相同。一定要说《FF》作品的共同点，我想大概就是"陆行鸟一类的生物、水晶、飞空艇、RPG"这些关键词吧。虽然有个别特例，但基本上各代《FF》都没有所谓的"续作"，而以罗马数字冠名的正统作品必定每作就是一个完整的故事。你看《Ⅷ》不是《Ⅶ》的续作，《Ⅸ》也不是《Ⅷ》的续作。以《Ⅶ》为基点的作品群拥有野村、北濑、鸟山、野岛等中心制作人，每部正统作品里的世界观都不会受到其他制作组的干预。水晶、陆行鸟、飞空艇，只要系列能够将这些要素一脉传承下去，《FF》就不会让人觉得面目全非。

——对于"《FF》系列"来说，确实很少有真正意义上的"续作"呢。

**桥本：** 即使放眼世界，采取这种做法的游戏系列也不多见。因为从通常意义上来说，这样的做法只会让系列的影响力慢慢降低。而《FF》却能够愈加壮大，我认为这是非常不容易的。

### 关键词 《FF》的"约定"

**飞空艇** 从系列初代就登场的交通工具。



**陆行鸟** 从《FF Ⅱ》开始登场的系列吉祥物，乘坐之后能够在地图上高速移动，并且有回避敌人、寻找宝藏等重要作用。



**水晶** 掌握着故事的关键。但是对于每部作品来说，水晶有着各自不同的意义。

**Potion** 游戏里回复体力的基本道具，在不能使用魔法的初期是极为重要的宝物。

# 玩家为何着迷？

——培养年轻人，接着让他们策划下一部作品，"《FF》系列"采取的是这样一种方式呢。

**桥本：** 嗯，即使是《FF》的原点制作人，风格也不尽相同。因此年轻人们在继承了不

同前辈的风格后，做游戏的方式也有会所差别，因此《FF》作品里面似乎也存在着不同的“流派”。

——如果能够有一张表格，把“哪些作品对应哪些制作人，这些流派都是如何传承下来的”都一目了然地表示出来就好了。

**桥本**：真的要做这张表的话，我想在在社人员和退社老人的双方参与下，一定会是庞大的树状系谱。

——这样一想，“《FF》系列”的历史本身就像一个壮大的RPG呢。

**桥本**：沉淀的历史会渐渐产生出丰富多彩的东西，这些让我切实感受到了“20年的积累”。

——在制作《FF》第一作，也就是《最终幻想》初代的时候，这个作品被视为“最后的作品”或者“究级的作品”。如今发展到了第20个年头，FANS群从日本一直延伸到全世界，您认为是什么让系列如此受欢迎呢？

**桥本**：我想是制作者们对《FF》倾注的心血得到了广泛的认同。

——在我看来，不管什么作品都可谓制作者的呕心沥血之作。您认为《FF》和其他作品的不同点在哪？

**桥本**：相比其他作品，《FF》给玩家留下的印象更深……我想大概是这样吧。比如《FF Ⅶ》已经发售了10年，至今还是很多玩家的话题作品——这不也正表示《FF》不同于其他作品吗？

——回首系列各作，每作都可谓是挑战和创新呢。

关键词

## 渐渐拓展的《FF Ⅶ》世界

《FF Ⅶ》在发售之后又推出了数款衍生作品。这些作品并不局限于单纯的续篇，在电影和手机上都有所拓展，让《Ⅶ》的世界观进一步深化。

CRISIS CORE
FINAL FANTASY Ⅶ

▲尚未发售的PSP平台《危机之源 最终幻想Ⅶ》，本作将讲述《FF Ⅶ》世界里最早的故事。



◀以《FF Ⅶ》人气角色文森特为主角的PS2平台A·RPG《地狱犬的挽歌 最终幻想Ⅶ》。

**桥本**：是这样的。每次制作新作的时候，我们都将过去的东西全部舍弃，再将所有精力投入到当前项目里去，这点在游戏界是很破格的。2005～2006年间发售的GBA版《Ⅳ》、《Ⅴ》、《Ⅵ》每作都拥有将近30万的玩家——这可是个连原创新作都卖不动的年代。我想这并不是我们的市场营销能力有多棒，而是《FF》作品本身就像水晶一样熠熠生辉，这种光辉将永不消逝。

关键词

## GBA平台上复活的SFC名作

2005～2006年发售的GBA版《Ⅳ》～《Ⅵ》，这三部作品并非单纯的复刻，而是追加了诸多事件、台词和迷宫的诚意移植。




▲2005年年末发售的《FF Ⅳ Advance》。



▲前作发售10个月后，《FF Ⅴ Advance》登场。




▲2006年12月，《Ⅵ Advance》也满载着FANS的期待面世了。

## 每次都要带给玩家惊喜

——玩家对于《FF》几乎不存在“因为玩过《I》所以要去玩《II》”这样的惯性思维，而是确实被作品本身的优秀之处所吸引。

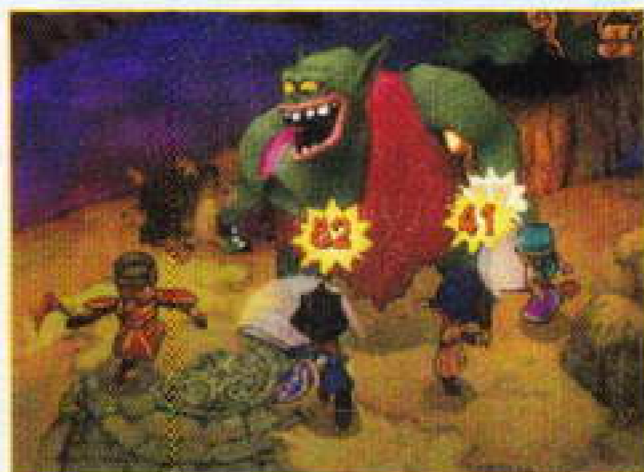
**桥本：**这也是《FF》和《DQ》的不同之处。《DQ》每作都以堀井雄二先生为中心，玩家对于这样的《DQ》早就如同吃了定心丸，会一作一作地追下去。不过《FF》的新作总能给人以惊喜，每次的规则都不同，每次都会出现意外有趣的东西——这点也正是我们的追求之一。

——正是给人惊喜的《FF》叠加起来，才让作品能够发展到至今的12作吧。

**桥本：**这正是《FF》了不起的地方。制作者们每次都展现出完全不同的《FF》，也经常听到一些批评的声音。员工们也正是在这种批评的压力下成长起来，让《FF》成为这个世界上无法模仿的不二作品。

### 堀井雄二和《勇者斗恶龙》

去年，《DQ》比《FF》早一步迎来20周年纪念。对于《FF》来说，堀井雄二是绝对不可或缺的关键人物。



▲DS上登场的《DQ IX》同样展现着堀井先生手下独有的世界观。

## 电影版的《VII》

——向一个世界里填充进各种要素，这样系列的一作便在横向上拓展开来了。

**桥本：**《VII》面世已有10年时间，每年都有人呼吁“怎么不让爱丽丝复活呢？”看来爱丽丝的死确实在很多玩家的心灵上留下了难以磨灭的烙印。既然每年都有这样的呼声，制作组就决定制作一部电影了。于是《再临之子》就被制作出来，并在销量和评价上达成双赢，让我又一次地感觉到这个让玩家不能自拔的《FF VII》实在很了不起。

### 《再临之子》

作为《FF VII》的续作，《再临之子》选择了电影这一表现方式。该片可谓CG电影技术的巅峰之作，人物的每根头发都经过了精心绘制。



——系列的一部作品被拓展到这个地步，真的是很厉害啊。

**桥本：**今后“新的水晶传说 最终幻想XIII”计划会渐渐展开，《再临之子》毕竟有些马后炮的感觉了，但《XIII》的作品群会从一开始就多方面拓展游戏的世界观，请大家在这个世界里沉浸10年吧。说起宏大的世界观，在好莱坞，人们会想到《星球大战》；在欧洲，人们会想到《哈利·波特》和《指环王》；而在日本，我们的目标就是让《FF XIII》来展现。《FF XIII》的相关游戏可以玩10年、不，应该是可以永远流传下去的作品。

## 让《FF》的传统绵延不绝

——我想问一下桥本先生，《FF》对于您个人来说到底是什么呢？

**桥本：**（稍作考虑）我并没有参与第一作的开发，因此对于《FF》很难给个明确的定义。现在的《王国之心》好比《FF》的孩子，而《FF》对于游戏界来说就是一座巨大的金

矿。我能做的，就是让前辈们点燃的《FF》火炬永不熄灭，并传递给后世的人们，大致相当于《FF》的传承者吧。

——对于桥本先生来说，让《FF》流传后世已经成为一种社会责任了吗？

**桥本：**要让《FF》的传统流传下去，我们一方面要考虑到玩家当前的生活形态，一方面也绝不能忘记我们的原点。现在，手机是游戏机的强力竞争对手，上面也可以玩到《FF》，《FF》进化到这一步是没人能预料的，但对于传承意义来说最为重要的，就是在不同的硬件上制作出最恰当的游戏。当然，最终拥有选择权的是用户。或许时代的变迁总有一天会让人们不再回首，但至少我们要有不亚于初代《FF》时前辈们的热情。

## 系列的未来

——4月26日在NDS平台登场的《FF XII RW》最有趣的地方是什么呢？

**桥本：**这是以在世界观完成度很高的《FF XII》中登场的主人公们为主线展开的全新冒险。游戏的内容不光讨好PS2版《FF XII》的FANS，对于首次通过DS平台接触《XII》的人来说，《RW》也很容易就让他们融入这个世界。游戏的系统也针对NDS的硬件特征做了仔细调整，请大家一定要玩一下。

——除了这款《RW》，《FFCC》和《FFTA2》也会在NDS登陆呢。

**桥本：**《FFCC》的开发度已经相当高了，我希望玩家在玩到本作时能感叹“这是多么优秀的A·RPG啊”。

——在去年的E3上，这是和Wii版同时公布的一款作品。

**桥本：**那次公布的影像是Wii版的。前不久我看了一下Wii版的开发状况，很令人满意，不过要对应Wii的遥控器做游戏还真的是很辛苦呢。本社的另一款游戏《DQS》也因为Wii的遥控器关系要做相当时间的调整，距离作品初次发表也有很长一段时间了。

——作为“《FF》系列”的传承者，您将任天堂的硬件放在一个怎样的位置上呢？

**桥本：**从硬件、软件销售数字来看，DS已经继FC、SFC后又为任天堂夺回了市场占有率。不过，同FC时代相比，用户的嗜好已经不同了。虽然市场占有率很高，但是我们还必须要认真考虑“如何做出一款让Light User也能轻易上手的游戏”。

——目前《FF》的相关作品大约要出多少款呢？

**桥本：**前些日子的报纸上广告过了。

——是《读卖新闻》的全面广告吧。

**桥本：**是的，在《读卖新闻》上大张旗鼓地宣传了FF20周年。

——报纸上登载的《FF》游戏有10款，并且在报纸的右下角还写了“并且还有一款谁也不知道的《FF》登场”（编按：目前这部作品已经确定为PSP平台的《对决 最终幻想》），难道这是除了已公布作品外的秘密武器？（笑）

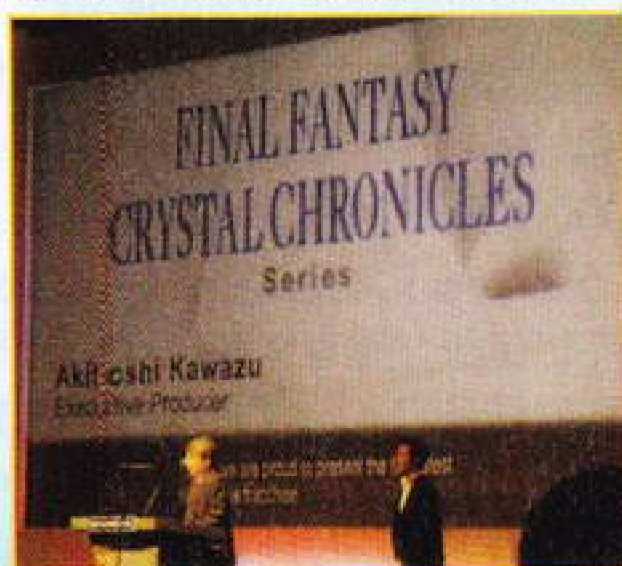
**桥本：**到底是什么呢？（笑）总之，报纸上登载的是目前已经确定的作品。当然还有很多作品尚未浮出水面，这些会在SE Party2007、东京游戏展、Jump Festa等国内重大展会上发表。

——真让人期待呢。东京游戏展从今年开始就延长到4天了，一定会盛况空前啊。顺带问一下，这三大展会上SE会有让任饭欣喜的出展内容吗？

**桥本：**任饭……我想与其说任饭，不如让大家作为SE饭来期待我们的展会吧！（笑）

### 去年E3发表的《FFCC》

在去年的E3上，SE同时展出了Wii和DS两个平台的《FFCC》。




▶ Wii版的《FFCC》目前只发表了游戏Logo，实际内容让Wii玩家心痒不已。

# 掌机情报站

POCKET GAME NEWS STATION

## 新闻热点

硬件 HARDWARE

### 降价促使PSP英国销量猛增60%

索尼官方发言人日前对媒体证实，自从2007年5月4日起PSP在欧洲全境实行降价销售策略后，PSP在欧洲范围内的销量随即出现了大幅度上涨。其中销售状况最为火爆的当属英国地区，SCE英国官方称，上周(2007年5月7日～2007年5月13日)英国地区PSP销量猛增了60%。

实行降价后，PSP在英国的零售价分别为129.99英镑(普通版)和149.99英镑(豪华版)，在Play.com和Amazon这样的购物网站上，甚至还可以轻易找到120英镑这样的超值特惠价。SCE英国官方发言人表示，新售价将对主机的销量增长起到相当积极的作用。特别是在未来的一年中，PSP有望进一步拓展其用户群体。

索尼英国产品销售部经理Andrew Howsen对记者再次重申，此次PSP欧洲大范围降价，是索尼将生产成本降低所带来的成果率先让利于消费者的行动。“新售价将使更多的消费者有机会体验到PSP的独特游戏体验。”

此外，从软件方面来讲，不久后即将推出的多款PSP新作以及部分白金版(廉价版)游戏的陆续上市，无疑将对PSP的销量起到更为积极的促进作用。索尼掌机在英国和欧洲的市场前景还是值得看好的。

事件 EVENT

### “怪物猎人艺术节”全日本掀起狩猎狂潮

《怪物猎人 携带版 2nd》发售已经有将近3个月时间了，但狩猎热潮却丝毫没有减退。日前，Capcom官方在日本各地(东京、大坂、福冈、名古屋等地)举办了一场别开声面的“怪物猎人艺术节”。活动现场吸引了来自日本各地的“猎人”们前来，气氛十分热烈。会场外等待入场的参观者队伍浩浩荡荡，每场活动都会到场几千人。

各地的活动现场均展出了平日难得一见的大量《怪物猎人》的相关周边产品、模型道具、各种艺术插画、甚至还有野外烧烤……猎人们在这里可谓是大饱眼福。另外，主办方还准备了大量的怪物猎人主题布绒玩具，不过由于参观者实在太多，这些玩具几乎是在瞬间被猎人们瓜分掉的。官方还在活动中展出了大量《怪物猎人》的主题插画作品。再现游戏中一幕幕经典狩猎场景的插画，也让猎人们赞叹不已。

当然，各地的猎人们聚在一起必然要切磋一番。在本次“怪物猎人艺术节”当中最吸引人的莫过于“最速猎人”的挑战了，怪物猎人们被分成两个人一组，以在最短时间内打倒在《怪物猎人 携带版 2nd》中以“主角怪兽”登场的轰龙为目标进行角逐。目前“最速猎人”的各地预选赛都在火热进行中。



## 软件 SOFTWARE 《SD高达G世纪 交叉火力》延期后确定发售日

NBGI的"《SD高达G世纪》系列"最新作《SD高达G世纪 交叉火力》前一段时间曾突然紧急公布延期发售。日前，本作的发售日终于由官方给出了答案，将由原计划的2007年5月31日延期至2007年8月9日发售。

在确定发售日的同时，本作也确定了限定版和预约特典。本作的限定版是将一台游戏主题的限定版NDSL和游戏的同捆销售，主机以白色NDSL为基础，上面印有阿姆罗的专用MS"RX-93 ν高达"字样以及标志。本限定版将于游戏同时发售，价格为20800日元。

本作的预约特典也很有收藏价值，预约特典是一个游戏主题的NDS卡带收纳盒，上面印有高达、哈罗和扎古的精致头像，华丽的同时也非常实用，一次可以放入三张NDS卡带。

《SD高达G世纪 交叉火力》将收录从《机动战士高达》到《机动战士高达SEED DESTINY》为止的约300部机体、约500位角色。还将收录"《SD高达G世纪》系列"最高数量额度关卡数——120个，此外，在NDS上的本作将进化为全触控操作，更加便捷。




## 软件 SOFTWARE "《樱大战》系列"新作转型RPG，2008年登陆NDS

2007年5月13日，在日本武道馆举办了一场有"《樱大战》系列"中的多名声优角色参加的名为"樱大战 · 武道馆LIVE～帝都 · 巴黎 · 纽约～(サクラ大战 · 武道馆ライブ ～帝都 · 巴里 · 纽约～)"的活动。

在活动正式开始之前，作为系列总制作人的广井王子先生登台讲话。广井先生说："是的，我们正在制作新的游戏。"说罢他将手中的NDS展示给观众，"看，可以动呢！这就是将于明年发售的《樱大战DS》。"此话一出，引起会场一片欢呼。他继续说："这不是移植作品，而是完全的新作哦，是一部很好的RPG作品。"广井王子还表示希望在新作品中同时让帝都花组、巴黎花组以及纽约星组出场。在广井王子讲话完毕后，现场有FANS提出关于游戏中角色的问题，广井先生对此的回答是："角色在7月份就会完成！"他还透露，在7月份还会举办相关活动，届时玩家可以看到已经具有一定完成度的《樱大战DS》。

"《樱大战》系列"作品之前曾经登陆过掌机平台GBC以及PSP，这次登陆NDS，对于掌机玩家来说实在是一个好消息。



软件 SOFTWARE

## 《口袋妖怪不可思议的迷宫》新作终于浮出水面







曾在2007年3月份传出的"《口袋妖怪不可思议的迷宫》系列"新作终于浮出水面。本作将会是双版本同时发售，两个版本分别命名为《口袋妖怪不可思议的迷宫 时之探险队》以及《口袋妖怪不可思议的迷宫 暗之探险队》，对应平台为NDS，预定于今年秋季发售。

从游戏名称就可以看出，相对于前作的"救助队"来说，本作的"探险队"主题为探宝。游戏中将会加入大量《口袋妖怪 珍珠·钻石》中的人气怪兽，除此之外还有众多新要素加入。






硬件 HARDWARE

## PSP改良型传闻又起

近日，又有来自游戏行业内部的消息指出，PSP的改良型确实正在筹备之中。改良的具体内容与之前传闻的基本一致，大致上就是新版PSP将采用更清晰的液晶屏幕、更高速的UMD光驱和内置的闪存，甚至内置摄像头也并非没有可能。

据悉，这些消息来自一位Sony技术部门的高级工程师在和他的朋友私人性质的谈话中，他在谈话中将新型PSP的开发形态进行了一次描述。他说他最近正在忙于将先前的一台"掌上设备"进行改造，试图推出"更小、更轻"的型号，并且抱怨到目前遇到了很令他为难的问题"UMD太大了，但公司却还要进行推广"，"储存媒体是最大的问题"。显然，Sony目前使用UMD的掌上设备就只有PSP了，而此前不少Sony高层也曾说过将要推出"更小、更轻"的版本。但从这位工程师的话中，我们已经知道这台新型PSP仍处于"开发阶段"，就连是否要取消UMD都还没有定论。此外，另据国外媒体Next Generation的报道，著名游戏博客Colin Campbell撰文称"Sony的确在开发更小、更轻的PSP，尽管Sony一直都在不遗余力地推广UMD，但诸如'新版本何时发售'以及'是否会增闪存'等问题的最终确认也只是时间早晚的问题。"

有关"PSP改良型"的传闻自2006年传出后就一直没有中断过。集中于"PSP改良型"的讨论集中在新版PSP将可能采用新的储存媒体，并可能内置大容量硬盘或闪存，另外的就是新型PSP将更小、更轻，同时液晶屏幕更大。2007年年初，SCE英国总裁Ray Maguire对媒体暗示新版PSP正在设计中的消息则使传闻热度进一步升级。然而遗憾的是，Sony官方随后澄清说"改良版"只是Sony商业运作中的管理做法，并继续对新型PSP保持暧昧态度。随着Sony官方游戏开放日的临近，届时或许会透露一些关于这一新型PSP的蛛丝马迹。不过鉴于北美和欧洲地区的PSP刚刚降价不久，不少业界人士认为，Sony把这一惊喜留到今年TGS上公布的可能性也非常大。

## 新闻短讯

### PSP遭冷落，《蜘蛛侠3》延期发售



《蜘蛛侠3》的电影刚刚火爆上映，而全平台的游戏版《蜘蛛侠3》作为今年的强势大作却在全面发售之际发生了变动。根据原先的发售计划，上至PS3、Wii、Xbox360这样的次世代机种，下至当红掌机NDS、PSP，还有已经快要退出历史舞台的GBA和PS2全都能在2007年5月4日见到"蜘蛛侠"的身影。但目前PSP版《蜘蛛侠3》却宣布延期发售，并且一延就是遥远的2007年第四季度，这无疑使玩家大失所望。而关于延期的原因，开发者并没有做出任何解释。

### 《太鼓之达人DS》发售日确定

将于NDS上推出知名太鼓音乐节奏游戏系列新作《太鼓之达人DS》(太鼓の达人DS タッチでドコドン！)，日前正式公布了发售日，本作预定于2007年7月26日正式发售。

本次的《太鼓之达人DS》是继PSP之后再次推出的掌机系列作，也是NDS上首款系列作品，承袭系列各作品一贯的内容，收录横跨古典、民谣、童谣、游戏、流行与原创等多样化的乐曲，并与任天堂合作，首度于家用版中收录玩家们耳熟能详的经典名作《超级马里奥兄弟》游戏乐曲。

### 《危机之源 最终幻想VII》价格确定，宣传攻势打响

Square Enix的PSP游戏《危机之源 最终幻想VII》日前确定了其发售价格，为5800日元。

此外，在日本的地铁内，本作已经协同其他已经在PSP上发售的《最终幻想》、《最终幻想战略版 狮子战争》、即将发售的《最终幻想II》以及刚刚公布不久的《对决 最终幻想》共同开始了广告宣传，标语打出"PSP，这次要掀起《FF》之浪潮"，很有气势。




### 玛瑙黑iDSL将于5月20日正式发售

iQue将于中国大陆推出行货黑色版iDSL，行货版的名称已正式确认为玛瑙黑，并且发售日最终确定在了2007年5月20日。黑色iDSL上市后，行货iDSL的颜色将达到四种：水晶白、珐琅青、珠光红以及最新的玛瑙黑。




## 关注数字

### 《最终幻想XII 亡灵之翼》发售首日销量18万套

**18万**



于2007年4月26日发售的NDS游戏《最终幻想XII 亡灵之翼》首日在日本的总销量大约为18万套，店头消化率约为40%左右。这个数字大约是2006年8月发售的《最终幻想III》DS版首日销量的60%。虽然不是非常理想，但也在一定程度上显示出了"《FF》系列"的品牌威力。

### NDSL日本本土销量突破1000万

**1000万**

根据Enterbrain于2007年5月7日发表的游戏软硬件销量统计(3月26日～4月29日)数据表明，任天堂的掌机NDSL已经确定在日本国内累计销量突破了1000万台的大关。

NDSL达到这个成绩仅仅用了61周，相比PS2当初用131周破千万的成绩好上将近一倍。NDSL是2004年末发售的NDS的改良机型，于2006年3月发售。相比NDS，NDSL机身重量轻了将近20%，带有四级亮度变化，且外形更加时尚漂亮。NDSL和NDS合计在日本国内已经突破了1600万，在欧美的销售情况也是非常火爆。

**10万**

### 《最终幻想战略版 狮子战争》发售首日销量突破10万套



据悉，于2007年5月10日发售《最终幻想战略版 狮子战争》首日在日本出货量20万套，实际销量超过了10万套，店头消化率为60%左右，有很多游戏店都出现了脱销的状况，经典作品魅力依旧。

《最终幻想战略版 狮子战争》是1997年发售的PS游戏《最终幻想战略版》的复刻作品。是以"伊瓦利斯"世界为舞台的第一款作品，由著名制作人松野泰己制作，累计销量达135万套。PSP版《最终幻想战略版 狮子战争》制作了全新的MOVIE，并追加了新职业"洋葱剑士"、"暗黑骑士"以及其他新游戏要素。

## NDS 百战天虫 开战时刻2
Worms Open Warfare 2

◆THQ◆ACT◆预定2007年7月3日◆美版

### 傻头傻脑的虫子们又回来了 新一轮的虫虫大战即将上演！

“《百战天虫》系列”凭借其猥琐到家的恶搞风格征服过无数的玩家，几乎在所有游戏平台上都能看到它们的身影。从PC平台到如今的家用机和掌机平台，该系列的玩法和游戏类型几乎没有发生过改变。掌机平台上的系列第一作深得玩家们的喜爱，那些性格各异的虫子们真是让玩家们又爱又恨。如今在NDS平台上推出的第二作中将会加入许多全新元素，其中包括全新设计的地图和更为古怪的的武器道具。而多人对战或Wi-Fi无线联机的网战要素也是本作不可缺少的环节。



▲风格清新的游戏画面。



▲上屏和下屏构成了整体游戏画面。



▲触摸功能自然是少不了的。



▲游戏允许多名玩家共同进行游戏。

## PSP 龙与地下城 战略版
Dungeons & Dragons: Tactics

◆Atari◆SLG◆预定2007年6月19日◆美版

### 经典名作登陆PSP平台第一作 战棋游戏爱好者不容错过之作！

“龙与地下城”这个名字恐怕玩家们都听说过，游戏界已经推出过各种版本的D&D游戏。本作同样是根据D&D的游戏规则，并参照“龙与地下城法则3.5版”为基础进行制作。游戏充满了D&D的独特韵味，这里拥有五花八门的职业供玩家选择，这其中包括有野蛮人、战士、吟游诗人、牧师、德鲁伊以及巫师。

游戏采用了战略回合制系统，这和一般的战略游戏没什么区别。回合开始后，玩家要选择一种行动方式，包括移动或是攻击。当然也可以通过菜单来设定一些常用的快捷键。在对战模式中，当游戏人数不够时，玩家还可以同时指挥一名以上的角色来进行游戏。



▲选择各项指令来展开行动。



▲走格子可以说是战棋类游戏的象征。



▲同时控制多名角色进行战斗。

PSP

## 地狱男爵

Hellboy

◆Konami◆ACT◆预定2007年第三季度◆美版

# 站在正义一方的撒旦之子 地狱男孩即将登陆PSP平台

由同名漫画电影改编而成的一款动作游戏，玩家在游戏中扮演极具个性的地狱男爵。主人公华丽的招式以及各种神秘的超自然力量将在游戏中重现，玩家要在6个高自由度且风格迥异的场景中与各路恶魔展开较量。主角可以使用的招式和组合也颇为丰富，比如使用火焰进行远距离攻击，也能直接与敌人展开近身肉搏，甚至可以把敌人的躯体当作武器来使用。另外玩家还可以选择强化主人公的力量、速度或敏捷。游戏场景具有极高的互动性，玩家可以破坏场景中几乎所有的东西，比如在面对大群敌人时推倒墙壁将敌人活埋，接着还可以拣起地上残留的砖头瓦片解决残余的杂兵，游戏过程中的战略性和战斗手段都得到了大幅强化。



▲本作具有酷酷的美式漫画风格。







PSP

## 怪物史莱克3

Shrek the Third

◆Activision◆ACT◆预定2007年6月2日◆美版

# 全新的故事即将上演 绿色大块头又将与玩家们见面

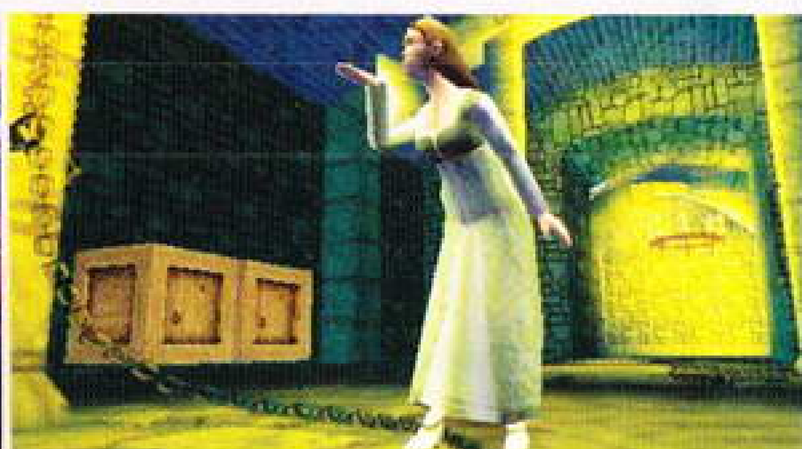
DreamWorks SHREK THE THIRD



▲我们熟悉的大家伙又回来了。

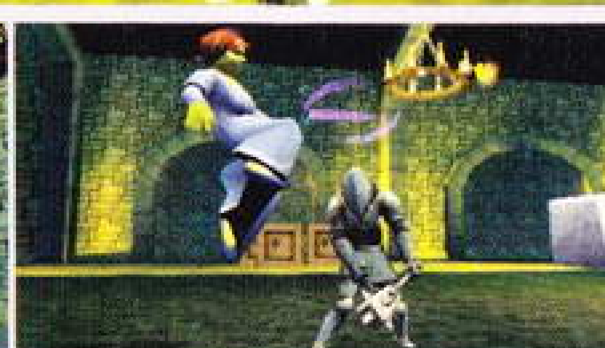
本作将延续"《史莱克》系列"一贯的幽默风格。在本作中，玩家将扮演史莱克和他的朋友们一起在神奇的童话故事中冒险，喜欢该系列的玩家不仅可以在故事中见到自己熟悉的角色，还可以遇到亚瑟和睡美人等著名的童话人物。在主线故事之外，还设置有很多迷你小游戏，这些都为玩家提供了更多的游戏乐趣。











# 日本 TOP GAMES 10 掌机软硬件周间销量榜

新上榜的PSP版《最终幻想》虽然只是一款复刻作品，不过游戏精美的画面和动听的音乐还是表现了制作厂商的诚意。首周5万多套的成绩虽然说不上多，但对于这样一款已经移植过数遍的作品来说已经很不容易了。《交响情人梦》首次游戏化，NBGI和日本零售店都对其寄予了厚望，可惜的是游戏并不争气，15万左右的出货量首周竟只卖掉了3万套，并且后劲也明显不足，前景令人担忧。

## 软件部分

累计时间 2007 年 4 月 16 日～2007 年 4 月 23 日

| 排名 | 游戏名 | 周间销量 | 累计销量 | 平台 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 逆转裁判 4<br>逆转裁判 4<br>■Capcom ■AVG ■2007 年 4 月 12 日发售 ■4800 日元 | 5万8589套 | 29万8864套 | NDS |
| 2 | 最终幻想<br>ファイナルファンタジー<br>■Square Enix ■RPG ■2007 年 4 月 19 日发售 ■3800 日元 | 5万2554套 | 5万2554套 | PSP |
| 3 | 马里奥对大金刚 2<br>マリオ vs.ドンキーコング2 ミニミニ大行进!<br>■Nintendo ■ACT ■2007 年 4 月 12 日发售 ■4800 日元 | 4万2864套 | 12万6381套 | NDS |
| 4 | 交响情人梦<br>のだめカンタービレ<br>■NBGI ■MUG ■2007 年 4 月 19 日发售 ■4800 日元 | 3万 363套 | 3万 363套 | NDS |
| 5 | 耀西岛 DS<br>ヨッシーアイランドDS<br>■Nintendo ■ACT ■2007 年 3 月 8 日发售 ■4800 日元 | 2万9730套 | 61万2404套 | NDS |
| 6 | 进一步成人英语锻炼 DS<br>英语が苦手な大人のDSトレーニング もっとえいご漬け<br>■Nintendo ■ETC ■2007 年 3 月 29 日发售 ■3800 日元 | 2万2809套 | 13万9325套 | NDS |
| 7 | 新超级马里奥兄弟<br>New スーパーマリオブラザーズ<br>■Nintendo ■ACT ■2006 年 5 月 25 日发售 ■4800 日元 | 2万1954套 | 437万2972套 | NDS |
| 8 | 莉兹工作室 奥尔多鲁的炼金术士<br>リーズのアトリエ オルドールの炼金术士<br>■Gust ■RPG ■2007 年 4 月 19 日发售 ■4800 日元 | 2万1739套 | 2万1739套 | NDS |
| 9 | 口袋妖怪 钻石·珍珠<br>ポケットモンスター ダイヤモンド・パール<br>■Nintendo ■RPG ■2006 年 9 月 28 日发售 ■4800 日元 | 2万 342套 | 503万5730套 | NDS |
| 10 | 东北大学未来科学技术共同研究中心川岛隆太教授监修 进一步成人脑力锻炼 DS<br>东北大学未来科学技术共同研究センター 川岛隆太教授监修 もっと脳を锻える大人のDSトレーニング<br>■Nintendo ■ETC ■2005 年 12 月 29 日发售 ■2800 日元 | 1万8450套 | 424万3865套 | NDS |

## 硬件部分

| 硬件名 | 周间销量 | 2007年累计销量 | 总销量 |
|---|---|---|---|
| NDSL | 15万7866台 | 234万1167台 | 986万7205台 |
| PSP | 2万8717台 | 76万324台 | 527万2978台 |
| GBM | 624台 | 1万9008台 | 57万1410台 |
| GBASP | 524台 | 1万7491台 | 593万261台 |
| NDS | 323台 | 8676台 | 644万4408台 |

# 欧美掌机游戏排行榜 TOP 10

欧美市场扫描，关注流行趋势

## 美国PSP游戏期待榜

统计日期截止 2007 年 4 月 25 日

| 排名 | 游戏 | 厂商 / 发售日 | 类型 |
|---|---|---|---|
| 1 | 星之海洋 初次启程<br>Star Ocean: The First Departure | Square Enix<br>日期未定 | RPG |
| 2 | 危机之源 最终幻想VII<br>Crisis Core: Final Fantasy VII | Square Enix<br>日期未定 | A·RPG |
| 3 | 最终幻想 周年纪念版<br>Final Fantasy Anniversary Edition | Square Enix<br>2007.6.26 | RPG |
| 4 | 蜘蛛侠 3<br>Spider-Man 3 | Activision<br>2007 第四季度 | ACT |
| 5 | 寂静岭 起源<br>Silent Hill: Origins | Konami<br>2007 第三季度 | AVG |
| 6 | 星球大战前线 变节者军团<br>Star Wars Battlefront: Renegade Squadron | LucasArts<br>2007 第四季度 | ACT |
| 7 | 龙与地下城 战略版<br>Dungeons & Dragons Tactics | Atari<br>2007.6.19 | SLG |
| 8 | 怪物猎人 自由 2<br>Monster Hunter Freedom 2 | Capcom<br>2007 第二季度 | ACT |
| 9 | 战神 奥林匹斯之链<br>God of War: Chains of Olympus | SCEA<br>日期未定 | ACT |
| 10 | 扣杀球场 3<br>Smash Court Tennis 3 | NBGA<br>2007 第三季度 | SPG |

终于要在PSP平台上推出《星之海洋》重制版了，不光国内玩家非常期待，美国玩家的期待度也是瞬间爆满。《蜘蛛侠3》的PSP版迟迟不推出，难道想给玩家们一个惊喜吗？各位《蜘蛛侠》的粉丝们拭目以待吧。

## 美国NDS游戏期待榜

统计日期截止 2007 年 4 月 25 日

| 排名 | 游戏 | 厂商 / 发售日 | 类型 |
|---|---|---|---|
| 1 | 忍者龙剑传 龙剑<br>Ninja Gaiden Dragon Sword | Tecmo<br>日期未定 | ACT |
| 2 | 最终幻想水晶编年史 命运指轮<br>Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fates | Square Enix<br>日期未定 | A·RPG |
| 3 | 索尼克 冲撞大冒险<br>Sonic Rush Adventure | SEGA<br>2007 第四季度 | ACT |
| 4 | 我的模拟人生<br>MySims | EA Games<br>2007 第四季度 | SLG |
| 5 | 模拟城市 DS<br>SimCity DS | Electronic Arts<br>2007.6.19 | SLG |
| 6 | 物种进化<br>Spore | EA Games<br>日期未定 | SLG |
| 7 | 百战天虫 开战时刻 2<br>Worms: Open Warfare 2 | THQ<br>2007.7.3 | ACT |
| 8 | 塞尔达传说 幻影沙漏<br>The Legend of Zelda: Phantom Hourglass | Nintendo<br>2007 第四季度 | A·RPG |
| 9 | 大人物拿破仑<br>Napoleon Dynamite | Crave<br>日期未定 | ACT |
| 10 | 世界树迷宫<br>Etrian Odyssey | Atlus<br>2007.5.15 | RPG |

《忍者龙剑传》这款凭借触摸来进行操作的动作游戏引起了美国玩家们的关注，一下就冲到了期待榜的第一位。排名第九位的《大人物拿破仑》是根据同名喜剧电影改编而来，片中的拿破仑可不是历史上的那位大将军拿破仑，而只是一名普通的美国高中生。

## 澳大利亚PSP游戏周间销量排行榜

统计日期 2007 年 4 月 2 日～2007 年 4 月 8 日

| 排名 | 游戏 | 厂商 / 发售日 | 类型 |
|---|---|---|---|
| 1 | 横行霸道 罪都故事<br>Grand Theft Auto: Vice City Stories | Rockstar Games<br>2006.11.10 | ACT |
| 2 | 忍者神龟<br>TMNT | Ubisoft<br>2007.3.23 | ACT |
| 3 | 美国职业摔交联盟 2007<br>WWE Smackdown Vs Raw 2007 | THQ<br>2006.12.15 | SPG |
| 4 | 横行霸道 自由城故事<br>TGrand Theft Auto: Liberty City Stories | Rockstar Games<br>2005.10.28 | ACT |
| 5 | 使命召唤 胜利之路<br>Call of Duty: Roads to Victory | Activision<br>2007.3.30 | FPS |
| 6 | 达斯特<br>Daxter | SCEA<br>2006.4.28 | ACT |
| 7 | 汽车总动员<br>Cars | THQ<br>2006.7.14 | RAC |
| 8 | 极品飞车 卡本峡谷<br>Need For Speed: Carbon | EA Games<br>2006.11.9 | RAC |
| 9 | V8 超级跑车赛 决斗<br>V8 Supercars 3 Shootout | Codemasters<br>2007.2.23 | RAC |
| 10 | 世嘉 MD 经典合集 收藏版<br>Sega Mega Drive Collection | SEGA<br>2007.2.8 | ETC |

与上个月相比，澳洲四月初的PSP游戏销售情况平稳，依旧是几款老游戏在市场上活跃。在暑期游戏狂潮还未形成前，整个游戏市场还是基本处于波澜不惊的状态。

## 澳大利亚NDS游戏周间销量排行榜

统计日期 2007 年 4 月 2 日～2007 年 4 月 8 日

| 排名 | 游戏 | 厂商 / 发售日 | 类型 |
|---|---|---|---|
| 1 | 欢迎来到动物之森<br>Animal Crossing: Wild World | Nintendo<br>2005.12.7 | AVG |
| 2 | 宠物旅馆<br>Petz Hotel | EA<br>2006.11.23 | SLG |
| 3 | 模拟养马<br>Horsez | Miscellaneous<br>2006.10.26 | SLG |
| 4 | 宠物猫<br>Catz | MTO<br>2006.12.7 | ETC |
| 5 | 忍者神龟<br>TMNT | Ubisoft<br>2007.3.29 | ACT |
| 6 | 马里奥赛车 DS<br>Mario Kart DS | Nintendo<br>2006.11.17 | RAC |
| 7 | 任天狗 拉布拉多犬和朋友们<br>Nintendogs: Labrador and Friends | Nintendo<br>2005.10.7 | ETC |
| 8 | 鼠国流浪记<br>Flushed Away | Art<br>2006.11.24 | ACT |
| 9 | 任天狗 斑点狗和朋友们<br>Nintendogs: Dalmatian & Friends | Nintendo<br>2006.6.16 | ETC |
| 10 | 模拟人生 宠物情缘<br>The Sims 2: Pets | EA<br>2006.10.26 | SLG |

大致浏览一下澳洲NDS游戏的销量榜，可以发现一个很明显的特征，那就是卖得不错的游戏都与动物脱不开关系。狗、猫、马、乌龟乃至老鼠，可见澳洲玩家对动物喜爱程度之高。

# 汉化讯息台

文 小志
编 马修

大家"黄金周"过得还好吗？如预料之中的那样，"五·一"前后掌机汉化游戏迭出。NDS方面表现尤其出色，多种类型的游戏悉数登场；PSP也不甘示弱，也有两款汉化游戏登场。

## 《料理妈妈》图片汉化版




4月26日，EWIN汉化组发布了NDS游戏《料理妈妈》的图片汉化版，这是EWIN汉化组正式对外发布的第二个汉化作品。据发布者kbmumu介绍，本作和之前发布的《弹唱吉他DS》汉化版同时开工，是在美版的基础上汉化而来。本作汉化期间汉化组补充了不少新鲜血液，在他们的努力之下，游戏才得以汉化完成，他们是翻译：北斗，破解兼测试：彤の秀人、UPS、LAC，美工：老虎、nikki、一只鱼。

根据笔者的测试，除了游戏中妈妈对菜肴的介绍部分，其他的内容全部汉化完毕。而且本作的文本不多，图片的汉化就显得更加重要了，感谢EWIN汉化组的努力。另外kbmumu特别声明，EWIN汉化组并非"EWIN2官方"组建，仅仅是他个人为了方便管理，将汉化组版块放在了EWIN论坛。

## 《WE DS》完全汉化版

4月28日，YYJoy汉化小组发布了NDS游戏《WE DS》(本刊译作《世界足球 胜利十一人DS》)的完全汉化版，据介绍本作的文本翻译在早前就已经完成，只是期间由于美工出国耽误了一些时日，才拖到4月底发布。




本作汉化人员如下，破解：Creuset，翻译：初二夏天的回忆，美工：实验小白鼠、月下风铃、AK47爆头王，汉化组还特别感谢了承宇提供的翻译支持。此外某些烧录卡用户在游戏时，需要选择2M的存档方式，而非512K。另外汉化组还公布了《主题公园》、《模拟城市》等作品的正在汉化中，预祝他们的工作一帆风顺。

## 《逆转裁判4》前两章汉化体验版




5月5日晚9点，逆转ACE汉化组发布了《逆转裁判4》的前两章汉化体验版。本汉化版的发布让人不禁回想起了几年前，每每GBA上的"《逆转裁判》系列"分章节汉化版发布，都会引得众玩家争相下载的盛况。

目前本版中一、二章全文本汉化完毕，包括所有的对白、剧情、分支等，不过暂时还未对图片进行汉化。另外发布者nakazawa还透露，《逆转裁判4》的汉化项目与《复苏的逆转》(本刊译做《新生的逆转》)是两个完全不同的团队在进行，大家无须担心进度之间的相互影响。

## 《喷射脉冲》汉化版

PGCG汉化组发布了《喷射脉冲》这款NDS上以拯救世界为题材的飞行模拟射击游戏的汉化版。本作的汉化人员包括：NANA、地狱傀儡师、恒星月、云之骨、kemin、九遮一村等。另外发布者九遮一村提到了已知的两个BUG，第一个是由于无法找到原文本，游戏中有4句游戏人物对白显示乱码；另外一个就是，假如玩家姓名字符过长，会造成少量对白文本长度超出对话框，显示不全，汉化组希望大家予以谅解。



## 《符石工厂 新牧场物语》完全汉化版v1.00

APEX汉化组5月6日发布了NDS游戏《符石工厂 新牧场物语》(本刊译做《魔法工厂 新牧场物语》)完全汉化版v1.00，除了将游戏完全汉化外，之前版本中的字体等问题也在本版得到了修正。除了主要负责人罗伊SD，本作汉化人员还有DJELH、天林、Kuromitsu、夜微、笑い男、MARICS、渣猫、JXM、hyopo、乡员外、GUY以及琥珀等。

随着本作的汉化完成，罗伊SD提到，他们也将迎来"《牧场》系列"最新作《与你共建小岛》的汉化工程，但在此之前需要"休息个个把月"。我们也希望这些"最可爱的人"能够好好休息，养精蓄锐为我们带来更好的作品。

## 《雪之少女》汉化版

4月30日，电玩巴士汉化组发布了PSP游戏《雪之少女》的汉化版，据发布人员介绍，本作的汉化总共耗时一个月，同时这也是巴士汉化组的第一款PSP汉化作品。据介绍，由于汉化版使用了PSP自带的系统字库，因而在游戏中会有一些"错别字"出现。这也是不得已的状况，对于系统字库中没有的汉字只能用相近的字来替换：如"喂"替换为"畏"、"她"替换为"他"，"呢"替换为"尼"。

另外发布者特别提到，在开头剧情后的动画处会死机，这是原来ISO就存在的问题，解决方法是在标题菜单里面设置"跳页"为"强行跳过"，开始新游戏后，一直按R键就可以快速跳过。在此也感谢所有参与本作的汉化人员付出的辛勤劳动。

## 《俄罗斯方块DS》v0.99 简体中文汉化版




5月13日，APEX汉化组发布了NDS游戏《俄罗斯方块DS》v0.99简体中文汉化版。谈到本作，发布者琥珀こはく坦言肯定有不少人觉得《俄罗斯方块DS》是一个不需要翻译的游戏，但APEX还是将其汉化了，因为这是一款不可多得的好游戏，没有中文版本实在可惜。

APEX汉化组专门将每个模式的规则与玩法都仔细地以中文形式呈现给大家，让大家对于"经典模式"之外的各种玩法也能有所了解。让大家能够充分领略这款游戏的魅力。感谢本次参与汉化的全体人员，他们是破解：Bill，翻译：尤加利·树，美工：boktai，名誉打杂：琥珀。

## 《游戏王决斗怪兽 世界冠军2007》汉化版

4月30日，zxp在其博客(http://www.zxp.net.cn/Bo-Blog/index.php)上发布了NDS游戏《游戏王决斗怪兽 世界冠军2007》(本刊译作《游戏王对战怪兽 世界锦标赛2007》)的0.99汉化版，目前本版的卡片、对战信息、系统文本的汉化率已达100%，而对话以及教程和词汇部分尚未汉化。

参加本作汉化的人员有翻译：绿豆、贝黑莱特how、静前的守望者，加色：templar★司野，润色：yugiyx(张衡)，破解整合：zxp，感谢以上诸位为"《游戏王》系列"爱好者奉上的精彩汉化作品。

## 《最终幻想XII 亡灵之翼》汉化版



5月12日凌晨，PGCG汉化组和巴士汉化组的最新联合汉化的NDS游戏——《最终幻想XII 亡灵之翼》汉化版发布。据发布者Pluto介绍，由于这次的《最终幻想XII 亡灵之翼》文本量比较大，为了让各位玩家能尽快体会到本作的魅力，PGCG和巴士汉化组再度联手，历经18天把这项汉化工程完成。

本作汉化人员包括破解：九村，翻译：冰涩の月夜、なるほど君、sunjk、chs007、不完善的羽翼、子元、飘然、Our Story、冥夜の羽翼，校对：巫女桔梗，润色：小心点、甲壳，美工：wowogood、乐天，总监：pluto。

## 《吉他弹唱DS》完美汉化版

EWIN汉化组5月14日发布了《吉他弹唱DS》的完美汉化版，继上次发布本作的图片汉化版后，本次EWIN汉化组将文本也进行了汉化。目前除了自带的吉他谱中的几首日文歌没汉化以外，其他部分都已经彻底汉化。参与本次汉化的人员有破解：彤の秀人、UPS，美工：UPS，翻译：sonic。另外EWIN汉化组透露《火影忍者RPG2》的汉化因为字库问题而无法顺利进行，目前他们积极寻求帮助，在此我们也希望最终这个问题能够顺利解决，最后感谢他们一直以来的的辛勤劳动，

五月的汉化游戏堪称众多，从五月第一天到完稿当天，都不断有汉化游戏放出。也希望接下来的日子里，汉化游戏的旺盛势头能够一直保持，再次感谢所有默默奉献着的汉化工作者。最后放出以上介绍的游戏的汉化补丁的下载地址：http://www.tg777.com/Software.asp?id=3656。完稿后，《怪物猎人 携带版 2nd》3.0汉化版和NDS游戏《失落的魔法》汉化版也已经发布，详细内容将在下辑为大家报道。

GOLDEN EYES




# POCKETGAMES GOLDEN EYES 掌机黄金眼

近期发售的游戏中，最值得关注的无非是移植自PS的S·RPG作品《最终幻想战略版 狮子战争》了，可惜的是比起之前厚道的PSP版初代《最终幻想》，本作的移植度显得有些不尽如人意，让人觉得有种陈旧感。NDS版的《蜘蛛侠3》素质平平，如果不是原作FANS就不作推荐了。

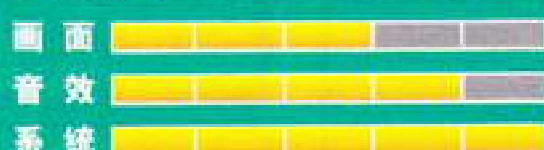
POCKETGAMES

## 最终幻想战略版 狮子战争

ファイナルファンタジータクティクス 獅子戦争

UMD■Square Enix■S·RPG■2007年5月10日■1人■无对应周边







10年前的名作即使用今天的眼光来看还是显得非常精致，优秀的剧情和系统让人回味无穷。游戏本身的优秀程度毋庸置疑，问题就出在移植方面。游戏画面和之前PSP版的《VP》一样有种"朦胧感"（非褒义），并且字体也没有重新优化，看起来很模糊。新加的CG动画、新角色、新职业和新事件还算比较厚道，能够提早一睹《FFTA2》主角的风貌颇有吸引力。




由于之前过高地期待了本作的移植度，前不久又刚玩了初代《FF》，因此实际玩到游戏后的心理落差比较大。偷懒的厂商只是把原作画面裁成16：9并拉伸，看上去非常模糊。排除这个不谈的话，本作依然是目前PSP平台可玩性最高的S·RPG。追加的新职业使得原本就丰富的职业系统更具研究性，无论战斗难度和流程长度都能让战棋爱好者满意。



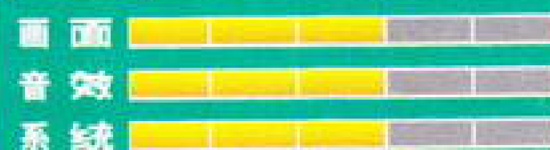

游戏的画面比PS版圆滑不少，不过角色释放魔法时会出现拖慢现象让人匪夷所思。抛开这一点，本作很好地把握住了S·RPG游戏战略性的精髓，游戏难度并没有因为掌机平台的缘故而降低，部分关卡的难度依旧是变态地高，绝对能令该类型游戏爱好者大呼过瘾。另外，对于需要频繁S/L的本作不支持游戏复位这一设定感到有些头痛。

## 蜘蛛侠3

Spider-Man 3

卡片(512M)■Activision■ACT■2007年5月4日■1人■无对应周边







《蜘蛛侠3》的电影挺吸引人眼球，但NDS版的同名作品就完全不是那么回事了。游戏操作方式相比前几作有了改变，完全靠触摸下屏来做出攻击动作的设定很让人不适应。关卡之间没有任何过场CG，有的只是简陋的动态图片。游戏难度不高，关卡设置得也比较雷同。本作只推荐给《蜘蛛侠》的绝对粉丝玩一下，不是的话还不碰为妙，免得倒了胃口。



《蜘蛛侠3》NDS版最大的特色恐怕就是它独特的触控操作方法了。这种操作方式虽然比较有趣，但在实际打斗中并不怎么讨好，一到关键时刻，极其容易将近身攻击和远程攻击弄混。游戏在流畅感和爽快度方面控制得比较好，如果操作得当，每一个关卡的任务都可以一气呵成，不会有那种滞慢的感觉。喜欢电影的玩家可以通过本作尝个新鲜。



虽然本作根据最近最红的电影改编，但是素质实在不算太高，在游戏的进行中没有出现任何游戏CG，甚至游戏过场都是采用动态图片，让人难免感到失望。相比起上面的缺点来说，游戏本身的画面倒还算精细，利用了触摸屏进行游戏算是给蜘蛛侠在高楼大厦间跳来跳去增加了一些新意，只是容易让初次接触这一系列的玩家摸不着头脑。

# 圣剑传说 玛娜英雄

NDS

圣剑传说ヒーローズ オブ マナ

◆Square Enix◆S・RPG◆2007年3月8日◆日版

◆1G◆1～2人◆4800日元◆无对应周边

黄金眼评分 19 游戏时间：30小时以上 文 宇轩



《圣剑传说 玛娜英雄》(以下简称《玛娜》)竟然是一款即时战略游戏，刚听到这个消息的时候宇轩不禁吓了一跳，还以为是哪个网友在胡乱忽悠呢。结果过了整整两天，当这个消息传遍网络之后，我才终于开始相信——原来SE也开始做起即时战略来了。一个系列能够完全抛弃广受好评的游戏系统，说实在的也需要不少勇气。如果做好了，系列的口碑就会得到延续，否则一降就是千里。很可惜，本作属于后者。

## 失败的转型

拖慢是本作最严重的一个问题，虽然增加了一个可笑的加速键，但以跳帧换取速度的作法让人一眼就知道是厂商的一种无可奈何之举。说是放慢速度便于操作，可单位的移动甚至连最基本的八方向都做不到。每次指派，都必须亲手进行短距离操作，一旦距离稍长，途中的地形又相对复杂的话，哪怕没有敌人的干扰，都十有八九会卡死在半路上。AI是即时战略游戏最基本的前提，在《玛娜》中，如果你指派一个远程兵种直接去攻击敌方单位，它会一直走到该单位面前才开始攻击，而无法根据射程自动判定应该发动攻击的距离。当同时选中5个以上单位一起开展攻击时，这场面就更加混乱了。所以遇到后期大量的消耗战，我们能做的就是闭上眼，按住加速键，再无奈地叹口气吧。



## 平衡！平衡！

说起即时战略，不得不提到欧美即时战略游戏所强调的"平衡"问题。《魔兽》、《星际》之所以有那么多玩家，画面几乎都是次要因素，关键还是在于其完善的游戏系统和极高的平衡度。在这一点上，《玛娜》所做得还远远不够。虽然有飞、弓、步、重装之间的兵种相克关系，但是在实际战斗的时候，这些相克关系所受到的影响完全可以忽略不计。作为卖点系统的召唤兽，除了后期少得可怜的几场战役外，几乎连出场的机会都用不上，白白可惜了那几段还算精美的CG了。

## 意想不到亮点

一直以来，"《圣剑传说》系列"的剧情大多数都只是围绕着"玛娜之树"来展开的，虽然也有不少出彩的地方，但这样的题材用久了，就难免显得比较老套。可是，本来不抱什么希望的剧情部分却成了本作最大的亮点。主人公原本是比丹王国的一名侦查小组成员，却被自己国家的军队所袭击。亲眼目睹了比丹军残忍的行径之后，毅然决定倒戈旗帜，转而将矛头指向了自己的祖国。接下来的故事更令人惊奇：摔下悬崖的好友、不明事理的傀儡王子、冰岛上对决的恋人，甚至到了最后，我们还会发现，幕后的黑手竟然是主角在异世界的哥哥。悲剧一个个上演，玩家几乎无法猜出下一步又会发生什么。胜利，也许只是敌人华丽的圈套罢了。什么才是真正的正义，我们无法得知。但《玛娜》告诉我们，想要坚持自己心中的正义，无论正确与否，都必须付出巨大的代价。



## 试验品！

说到底，《玛娜英雄》只能算是一款实验性质的作品，毕竟即时战略这种类型的游戏，出现在掌机上的次数不多，在日本玩家群中，也并不怎么受欢迎。NDS给了这类游戏一个平台，但是如何把握，却不是一件容易的事情。如今《最终幻想XII 亡灵之翼》出现了，它的系统比起《玛娜》已经有了很大的进步。到底玛娜之树与圣剑的故事是否能延续下去，我们还是继续静静地等待吧。

一上高城万里愁，
蒹葭杨柳似汀洲。
溪云初起日沉阁，
山雨欲来风满楼。
——许浑《咸阳城西楼晚眺》

# 山雨欲来

特稿

文 特约撰稿人 Lancer　编 LIKY

2007年4月26日深夜10时40分，往常的这个时间里大多数公司的公关人员们或许已在家中安寝，除非有天灾人祸、恐怖袭击之类突发事件，否则实在没有必要在这样的深夜中急急忙忙地发布任何重大决定。然而索尼选择在这个时间发布了一条足以令整个游戏业爆发大地震的新闻：

## 现任SCEI会长兼CEO将于2007年6月19日任满退职！

### ——这是一个时代的结束！

### 巨星的陨落

4月26日是SCE例行董事会的召开日期，索尼会长兼CEO霍华德·斯特林格和社长中钵良治都出席了此次董事会。董事会从傍晚4点开始，首先是例行议题的商议决策，随后久多良木健本人出人意料地递交了退出SCEI董事局的报告。据SCEI内部人士透露，出席此次董事会的绝大多数人事先都不知道久多良木健的辞职意向，甚至包括霍华德·斯特林格和中钵良治，久多良木健甚至没有知会现任SCEI社长平井一夫——一向独断独行的久多良木健在走下历史舞台的最后一刻仍然固执地延续自己的一贯作风。董事会结束时已经是傍晚六点半，久多良木健的突然决定让索尼公关部陷入一片混乱。按照以往的惯例，董事会上的决策在会前就已经准备好新闻稿，一般在会后甚至会前即向媒体发布，而久多良木健的辞职声明完全是在意料之外，公关部紧张准备了4个小时才总算拟了份新闻稿。在人们的质疑与猜测中，久多良木健选择了一个戏剧性的时间为SCEI的久多良木时代划上了句号。

在PSP险象环生、PS3面临功败垂成的险境之中，一代伟人黯然离去。一个是曾被久多良木健捧在手中的小女儿PSP，一个是凝聚了久多一生梦想的“终极娱乐设备”PS3，心愿未竟而拂袖离去并非久多风格。两年前被踢出索尼集团董事会时，久多良木健仍一脸自信地说：“我还年轻，我的作风是不断前进！”而两年后，久多良木健竟成为索尼董事会的眼中钉、肉中刺，急于拔之而后快。久多良木健的这次闪电辞职表面上是让所有人吃了一惊，实则是被逼到了悬崖边缘，既无路可退，惟有以“死”谢罪。

2006年11月30日，久多良木健被“提升”为SCEI会长之日，索尼内部破旧立新的势力斗争已经以一幕明升暗降的妙招迎来了高潮。曾被英国伊丽莎白女王二世亲自授予骑士勋章的斯特林格是一位风度翩翩的爵士，他当过战地记者，采访

过阿拉法特，跟随黎巴嫩游击队采访时差点被手榴弹炸死；他的记者生涯中获得过9项艾美奖，由他率领的CBS团队获得过31项艾美奖；他的脸上总是绽放着笑容，或许是出于记者兼节目制作人的天性，他总是用幽默的言辞令谈话生动有趣，当有人说看到他使用iPod时，他轻松一笑："如果我用过那东西，就去东京街头裸奔！"

以首位外籍CEO身分入主索尼的斯特林格致力于创造一个气氛融洽、各部门亲密无间的索尼，为了拉近与下属的距离，他将原本位于索尼总部7楼的总裁办公室搬到了6楼，与普通职员打成一片。惟有同心，方可同力。索尼在过去20年时间里将自己打造成一个全能全面的企业帝国，从游戏到电影、到金融再到芯片，各种不相干的部门通过微弱的资本关系聚集在索尼集团的大伞之下，各个部门之间的合作不多，互相倾轧的现象却是不少，索尼的企业结构在各个势力集团的争斗中变得千疮百孔。在党派林立的索尼，存在着大大小小的"silo"（原意指筒仓、竖井），它们是几乎不受索尼集团总部控制的独立部门，斯特林格提出的"Sony United"就是要打破silo，这是索尼改革的关键之举，而此举的最大障碍便是久多良木健。

索尼曾是一家技术至上的企业，被称为"工程师的乐园"，索尼的技术领袖们深受最高管理层的尊敬，久多良木健就是这样一位骄傲的技术领袖。久多良木健于1975年被当时几乎不录用新职员的索尼破格录取，十几年来一直安心立命于技术研究，虽只是一介小卒，却也深受索尼社长大贺典雄赏识。与索尼秘密研发的图形工作站技术System G宿命相逢之后，久多良木健开始追求其人生的新方向，其间经历了与任天堂的分分合合，终于在1994年说服大贺典雄进军游戏业，以PlayStation征战沙场，迈入事业生涯的顶峰，让刚成立的SCE为索尼集团贡献了六成以上的营业利润。凭借SCE的显赫功绩，外加大贺典雄这个强大后台，久多良木健一直被外界称为"索尼社长候补者"。已经古稀之年的大贺典雄一直在为久多良木健谋权夺利，与继承其位的出井伸之明争暗斗——出井伸之极力推举VAIO部门的安藤国威，而大贺典雄则为久多良木健争取了电视、家庭电子和半导体这三大支柱型部门的管理权。然而这一切随着2003年SONY SHOCK的爆发而彻底结束，产品线过长、企业内乱等因素让索尼病入膏肓，



■一手创造PS王朝的久多良木健。

索尼的持股者们需要一个强有力的领导者进行危机管理，身为技术派领袖的久多良木健在这场革命中被推翻，在索尼集团董事会中的席位不保，其对于电视、家庭电子和半导体部门的主导权也被悉数剥夺，久多良木健的郁闷之情可想而知。

不过久多良木健至少还有SCE，退位的出井伸之在记者的采访中说，久多良木健还有PSP，还有PS3，"他还有很多机会可以复仇！"

## Crazy Ken

2007年4月16日，索尼电影选择东京为《蜘蛛侠3》的全球首映第一站。聚光灯下，斯特林格一脸灿烂笑容——从各种首映前的市调结果看，这部创造了影史成本预算新记录的电影将同样可能创造票房新记录，在索尼的帐簿上写下漂亮的一笔。首映式的大厅里觥筹交错星光四射，而在僻静的小角落里，站着一个身材短小的中年男子，目光黯淡地吃着免费的爆米花。此人正是本为影迷的久多良木健，这是他辞职前的最后一次公开露面。

斯特林格是一位雷厉风行的改革者，在他的改革中，倚老卖老的索尼功臣们有两条出路：放弃silo无条件支持Sony United，或者成为索尼的"顾问"——交出所有权力享受丰厚的退休金。索尼共有四十多名"顾问"，现在久多良木健也成为其中一员，他的头上还戴着一顶"SCEI名誉会长"的帽子，作为对其创造PlayStation的最后留念。

久多良木健的"社长候补者"身分刚刚被剥夺时，SCE仍是索尼集团的重要经济支柱，2004财年SCE纯利润达432亿日元，约占整个索尼集团的四成。那一年，PSP形势一片大好，年出货量预计可达1200万台，PSP胜利论甚嚣尘上。在斯特林格的索尼改革目标中，游戏是其重点发展的四大领域之一，在SCEI社内一直扮演独裁


■索尼集团的首位外籍总裁霍华德・斯特林格。

者角色的久多良木健一直是其重点拉拢的对象。

外籍总裁执掌日企并非易事，日本的传统企业有着天生排外的特性，虽然海外营业收入占索尼总收入的七成以上，但在骨子里，索尼是最传统的日本企业。拥有英美双重国籍的斯特林格擅长外交之道，但在索尼他不得不谨小慎微，小心翼翼地说服经理们配合他的改革，让他们用新的思路从事产品开发。关闭11家工厂，裁员1万人，这些大刀阔斧的改革在斯特林格缜密的战略规划中有条不紊地进行，CyberShot数码相机锐不可当，Bravia液晶电视牛气冲天，索尼正朝着斯特林格定下的5%利润率稳步前进，但也出现了两个重大意外：笔记本电池事件和PS3延期事件。前者造成的直接经济损失达510亿日元之巨，后者因延误商机而造成的间接损失难以估量。而这两起意外存在一个共同点——相关管理者们采用了传统的索尼式解决手法：绕过最高管理层悄然行动。

久多良木健一向以独断独行著称，从不愿与索尼社长或其他部门沟通，并因此被欧美业者赐了个“Crazy Ken”的雅号（“Ken”即“健”的读音）。2005年3月，久多良木健在拉斯维加斯举办了一场声势浩大的PSP美国首卖会，社会名流、游戏软件商和零件供应商均在受邀之列，惟独PSP最重要的零部件供应商之一——索尼电子部门没有任何高层到场。2006年9月，在欧版PS3延期的新闻发布会中，久多良木健公然将责任推到索尼电子部门头上，宣称电子部门的蓝光元器件生产问题是根本原因所在。久多良木健与电子部门总裁井原胜美之间的个人恩怨由此可见一斑。

在开发PS3时，久多良木健私自调高了PS3的开发成本预算，而事先没有向斯特林格汇报只言片语。PS3是一款定位较为模糊的产品，其蓝光影碟播放功能被提到与游戏同等重要的地位，因此从产品性质上说是需要电子部门与游戏部门高度协作的项目。为化解久多良木健与索尼电子部门的仇隙，斯特林格曾努力扮演和事佬的角色，要求久多良木健多与电子部门的高层们聚餐，结果久多良木健在一整年里只与电子部共进了一次晚餐。斯特林格对于久多良木健这位劳苦功高的重臣表现了充分的耐心，与久多良木健共进晚餐的次数多过身在英格兰的妻儿。而久多良木健却丝毫不领情面，在他看来，错失社长之职已是切齿之恨，游戏部门是无论如何必须由自己全权掌控的自治领。据说捍卫领地是动物的天性，从撒尿圈地的狗，到占山为王的虎，对于侵犯领地者，当以命相搏。SCEI在久多良木健眼中是最后的、神圣不可侵犯的领地。

PS3欧版延期决定公布的几周后，久多良木健的又一个突然举措终于让斯特林格出离愤怒。在一次董事会上，久多良木健在斯特林格毫不知情的情况下提出了日版PS3降价20%的提案，由其造成的直接亏损预计将达10亿美元，这对于以5%利润率为短期头号目标的斯特林格无异于当头棒喝。在此事件中，一直对久多良木健言听计从的SCEA总裁平井一夫开始表露其分庭抗礼之意，美版PS3在其力保之下维持599美元的高价上市，其销售情况却远超日本本土。秉承技术至上理念的久多良木健在此决策中犯下致命错误：PS3初期的问题根源并非价格，而是游戏阵容与生产能力，次世代主机的初期购买者有着较高的价格承受力，PS3发售后空前严重的价格炒作便是明证。索尼为PS3降价白白蒙受了10亿美元的亏损，PS3业务丝毫不见起色。

将360贬为Xbox1.5，将Wii贬为NGC的豪情不再，久多良木健在媒体的采访中像失宠的怨妇般抱怨着索尼硬件精神的流逝；而平井一夫仍在各种场合无视各种质疑吹嘘着PS3的性能。平井一夫与斯特林格一样出身自CBS SONY，有着与斯特林格一样的“内容经营”思想，他可以用纯正的英语与斯特林格谈笑风生。更重要的是，在SCEI的危急关头，斯特林格需要这样一个精力充沛而易于沟通的管理者。

于是，这位常在媒体面前放荡大笑的46岁中年男子成为了SCEI的新一代领袖。

# 临危受命

与其日本总部一样，SCEA在草创初期是隶属于索尼音乐的一个小部门，索尼音乐派专人负责其管理事务，平井一夫就是SCEA最早的实权者之一。不过在与日本总部的管理权之争中，SCEA全线溃退，先是久多良木健拳交丸山茂雄亲自前往美国进行机构改革，随后久多良木健成为SCEA幕后主脑，每个月花四分之一的时间前往SCEA总部处理美国事务。平井一夫虽贵为总裁，实则为久多良木健独裁统治下的傀儡政权。如今平井一夫终于媳妇熬成婆。

平井一夫是一位和蔼可亲、善于沟通的管理者。他毕业于东京国际基督教大学，后来又到美国进修，因而说得一口流利的英语。他在美国索尼工作了23年，与美国的经销商、游戏软件开发商等合作伙伴的关系融洽，是将PS打入沃尔玛的头号功臣，并成功说服多家美国著名游戏公司加盟PS阵营，在SCEA内部也深得人心。

SCEI五位创始元勋之一的高桥裕二曾说："久多良木健喜欢一切独断独行，这在电子游戏业的初期完全可行，但在下一个阶段，索尼需要一个更好的聆听者。"当SCEI发展为年营业额90亿美元的巨型企业，久多良木健的独裁作风已经无法维系。平井一夫是一位对下可广纳群言，对上则善解君意的出色"聆听者"。不过在SCE的危境之中需要强有力的领导者，单靠圆滑的处事为人还不足以接替久多良木健。

在去年11月晋升为SCEI社长之前，平井一夫对于SCE总部的大多数人来说仍然是一个陌生的名字，在SCEA期间，他与东京方面的接触仅限于部分高层。这种局面对于平井一夫是挑战也是机遇，他需要让SCEI与索尼的其他部门有更深入的接触，而新来者的身分有利于创造全新的内部关系。在过去的6个多月时间里，平井一夫顺利融入到SCEI最高层的运作。3月末，他指挥了PS3的欧洲首发，批准了SCEE的裁员决定，并组织了第一次SCE各地区首脑和游戏软件工作室主管的高层会议。不过即使是平井一夫的支持者，对于他能否在久多良木健正式退休后统揽大局仍然持怀疑态度。虽然久多良木健退休后名义上是"名誉会长"和"技术顾问"，但恐怕不大可能心甘情愿地辅佐平井一夫。失去了如此强势的技术领袖，平井一夫能否把握SCEI的未来方向？

游戏产业每隔五六年就要有一次技术进化，作为一家游戏公司的决策者，需要提前预知五六年后的技术走向，而这正是平井一夫的痛脚。曾有业内人士因而惊呼：索尼将退出游戏硬件市场！不过现在不是担忧PS4或PSP2的时候，平井一夫在3月14日的一次高层会议后向媒体表示，他的当前目标是解决主机生产出货，以及新作开发问题。平井一夫善于调动下属的积极性，上任以来，他对游戏开发者们殷勤备至，并将资源投入于全球游戏内广告，他同时强化了SCEI总部与旗下的各游戏工作室以及索尼网络娱乐（SOE）之间的合作关系，平井一夫将更多的自由下放给各地区经理，让他们可以自己控制产品存货，让市场人员无须最高层的批准即可决定各工厂向各地区的发货量。如此大胆的放权行为在久多良木健时代是难以想象的。

最为重要的是加强与第三方之间的关系。在过去几年里，丸山茂雄、高桥裕二、德中晖久等曾在SCE位高权重的杰出管理者相继退出管理一线，让久多良木健成为SCE真正意义上的独裁者，过于倾向技术研发的久多良木健忽略了对第三方应有的怀柔之术，自信以PlayStation家族的绝对优势，软件阵容大可高枕无忧，终于导致《勇者斗恶龙IX》、《GTA4》等一线大作另谋出路。整个2006年可说是SCE第三方公关史的灾难年，而被PS3和权力斗争折腾得身心俱疲的久多良木健已无力回天。

外交手腕高明的平井一夫在这样的危难时刻里接过了烂摊子，从3月份开始，平井一夫不动声色的一系列行动暗示着一场风暴的来临。久多良木健的时代刚刚结束，山雨欲来的平井时代已是劲风吹满楼。


■临危受命的平井一夫能将SCE带入一个新时代吗？

# 新时代

5月初是日本的黄金周，但每年的这个假期却是日本的游戏公司经理们最忙碌的时期。E3这个巨型展会是很多游戏公司年度宣传计划的起始点，无论是游戏开发者还是经营者，都要为该展会投入大量精力进行筹备。今年的5月却不再有E3，让日本的游戏业界终于可以过上一个惬意的黄金周。不过也有一些业界人士比往年更加忙碌——没有了E3，还有Square Enix Party。

今年的SE Party应该可算是游戏业历史上最阔绰的第三方游戏商私家展会，从传统的游戏刊物，到日本发行量最大的报纸《读卖新闻》，再到日本的大小电视台，到处都可以看到SE Party的广告，这样浩大的广告攻势丝毫不输于以往的任何一款《FF》和《DQ》。SE Party尚未召开，相关新作资讯已闹得街知巷闻，在这些新作中有一个名字可让所有PSP玩家屏息——《对决 最终幻想》。

2007年春季，PS3保卫战尚在酝酿之时，PSP反击战已经悄然开幕。

4月初，SCEA正式宣布美版PSP降价30美元，虽然比起此前传闻的改良版PSP，此举只能算是雷声大、雨点小，但毕竟实现了PSP在美国发售两年来的首次降价，从时间上推断，此举应为平井一夫在3月份的高层会议之后所做的决策。紧接着，欧洲地区也公布了降价决定，新一批PS1下载游戏发布，《战神 奥林匹斯之链》掀开面纱。SCE全球工作室总裁菲尔·哈里森宣称：后面还有更多惊喜！

惊喜之一即《对决 最终幻想》。近来行踪飘忽的SE，战略思路越来越令人捉摸不透，表面上SE较为倾向于任天堂，但SCE毕竟仍是SE的大股东之一，对董事会稍加拉拢，为PSP和PS3争取几个实力作品不在话下。SE Party中的几款最新力作已经让人看到SE在PS2时代的雄风。SE是一家因华丽而具有深度的RPG而赢得尊敬的游戏公司，但最近在NDS上的数次低劣表现着实令人心寒。《最终幻想XII 亡灵之翼》首日销量18万，店头消化率仅40%，虽然首周销量最终突破29万，但以“FF XII外传”的响亮名气以及NDS的巨大基数，如此成绩不算光彩。从机能角度来说，PSP是一部更适合SE作品华丽特性的主机，而“《怪物猎人 携带版》系列”的热卖对于SE是意义深刻的启示——只要抓住PSP的硬件特性用心创作真正的优质作品，PSP同样会创造令厂商惊喜的巨大商业价值。




■在“SE Party 2007”上突然公布的PSP版《对决 最终幻想》。

SE的桥本真司说：“2007年将会是所有PSP玩家幸福的一年！”在《FF》诞生二十周年，《FF VII》诞生十周年的良辰吉日里，SE已经为PSP奉献了5部FF——《最终幻想》一二两代复刻版、《最终幻想战略版 狮子战争》、《危机之源 最终幻想VII》和《DISSIDIA FINAL FANTASY》，一年之内在同一部主机上推出5款《FF》，这在SE乃至Square的历史上都是绝无仅有的。而在这五部作品之外，还有一则更为惊人的传闻：《FF VII》的复刻版将伴随着改良版PSP推出！笔者虽对此传闻深表怀疑，但SE与SCE之间深刻的宾主情谊确为不可忽略的重要因素，与日本游戏圈接触较少的平井一夫也同样清楚SE对于其全局战略的重要性，自从调往日本总部后，拜访日本各第三方已成为平井一夫的必修课。

平井一夫的父亲是一位富裕的银行家，童年时平井一夫就常随其父游历世界，平井一夫说，这是他能够在世界各国的商业经营都能游刃有余的重要原因。平井一夫时代的SCEI将与斯特林格时代的索尼一样，有着更强的内容化、国际化色彩，在其率领下的4500余名SCE员工与数十家直属游戏工作室正在打造200余款游戏，其中半数以上的作品将于今年年底之前陆续推出，由平井一夫掀起的软件风暴将于2007年末商战迎来最终的考验，这场战争将关系到SCE游戏帝国的存亡。

童年的平井一夫生性安静，喜思考，好博弈。现在的他口若悬河，而他的新棋局是一场压注百亿美元的豪赌，是成为帝国的拯救者，还是王朝的葬送者？天生自信的平井一夫从不怀疑自己的实力。

“他们休想夺走哪怕1%的市场份额！”平井一夫如是说。

本栏目文章仅代表作者观点，与本刊立场无关。

悄悄地，PSP版的《死神BLEACH》又来了。这是"《灵魂升温》系列"的第四作，本月下旬就要与各位玩家见面了。随着动画的热播，游戏中的角色也越来越多，其中大部分我们都耳熟能详了，因此就不再一一介绍了，这次主要对本作的革新之处进行相关报道。

文 胧月　美编 澄香




PSP　死神BLEACH 灵魂升温4
BLEACH ヒート・ザ・ソウル4
◆SCEJ◆FTG◆预定2007年5月24日◆日版
◆1～2人◆4980日元◆无对应周边

## 新系统——灵魂燃烧

灵魂燃烧系统图解

"灵魂燃烧"是本作为了照顾初学者而加入的连技系统，具体的使用方法为，在特定的连技起始技后，只要连续输入任意键，就可以一口气让连续技成立。每个角色都拥有各自的特有连技，这样一来无需复杂的操作，你也可以在短时间内掌握华丽实用的连技了！

1 用起始技命中对方。



2 约1秒后进入按键输入部分，这时只要任意按下攻击键即可。



3 输入结束后进入攻击部分，之前的操作会让该角色对敌方进行连续打击。



4 以高威力的打击作为结束攻击。



## 任务模式再度进化！

1 关卡初始，遵循原作的一段剧情部分。

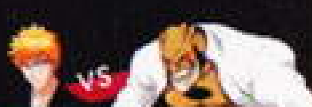



2 进入战斗部分，全力打倒对方吧！




3 根据战斗结果，会产生两种分歧路线。

a.战斗胜利或满足过关条件后，进入下一关。



b.满足特殊条件后进入隐藏关卡。





任务模式里玩家要遵照原著故事进行流程攻略，随着TV版动画"破面篇"的展开，本作也会加入对应的相关内容。不仅如此，如果在关卡中触发了特定条件，还能在战斗胜利后进入隐藏关。

讲述全新的故事，延续往日的辉煌
战神奎托斯转战PSP平台倒记时开始！

# 战神 奥林匹斯之链 火热公布





卡瑞·巴罗格

《战神》的制作人大卫·加菲是一名难以超越的高手，当他宣布把《战神2》的制作权交给卡瑞·巴罗格时，人们都在怀疑卡瑞·巴罗格这个默默无闻的"新手"能否担起这个重任。当看到玩家乃至各大网站对《战神2》的评价以及销量数字公布后，所有的疑问都彻底灰飞烟灭了。这不，PSP版《战神》和PS3版《战神3》的制作权毫无意外地交给这位老兄了。

## 高质量游戏画面公开！素质远远超过PSP平台同类游戏！

其实早在去年就有种种迹象表明SCE迟早会公布PSP版的《战神》，只是没想到这么快罢了。就在今年3月份《战神2》发售之时，卡瑞·巴罗格就已经向外界透露将会在PSP上制作《战神》新作。一直到5月初，官方才正式公布并把这款游戏命名为《战神 奥林匹斯之链》。外国杂志和网站都已经纷纷放出了实际游戏视频和游戏画面。让我们一同来看一下这些清晰的游戏画面吧。

本作是由SCEA旗下著名的圣塔莫尼卡制作组和新生代游戏制作组Ready At Dawn联合打造，后者可是制作过评价巨高的动作大作《达斯特》的制作小组，实力非同小可。PSP版《战神》画面的精美程度不是现有PSP游戏所能达到的，简直令人震撼。不过还是让人不得不怀疑这些画面是经过处理的，PSP游戏中普遍存在的"锯齿"几乎看不见，这未免太夸张了些。不过联想到PS2版的《战神2》的画面也同样大大强于PS2平台的同类作品，所以PSP版《战神》的实际画面效果还是很值得期待的。





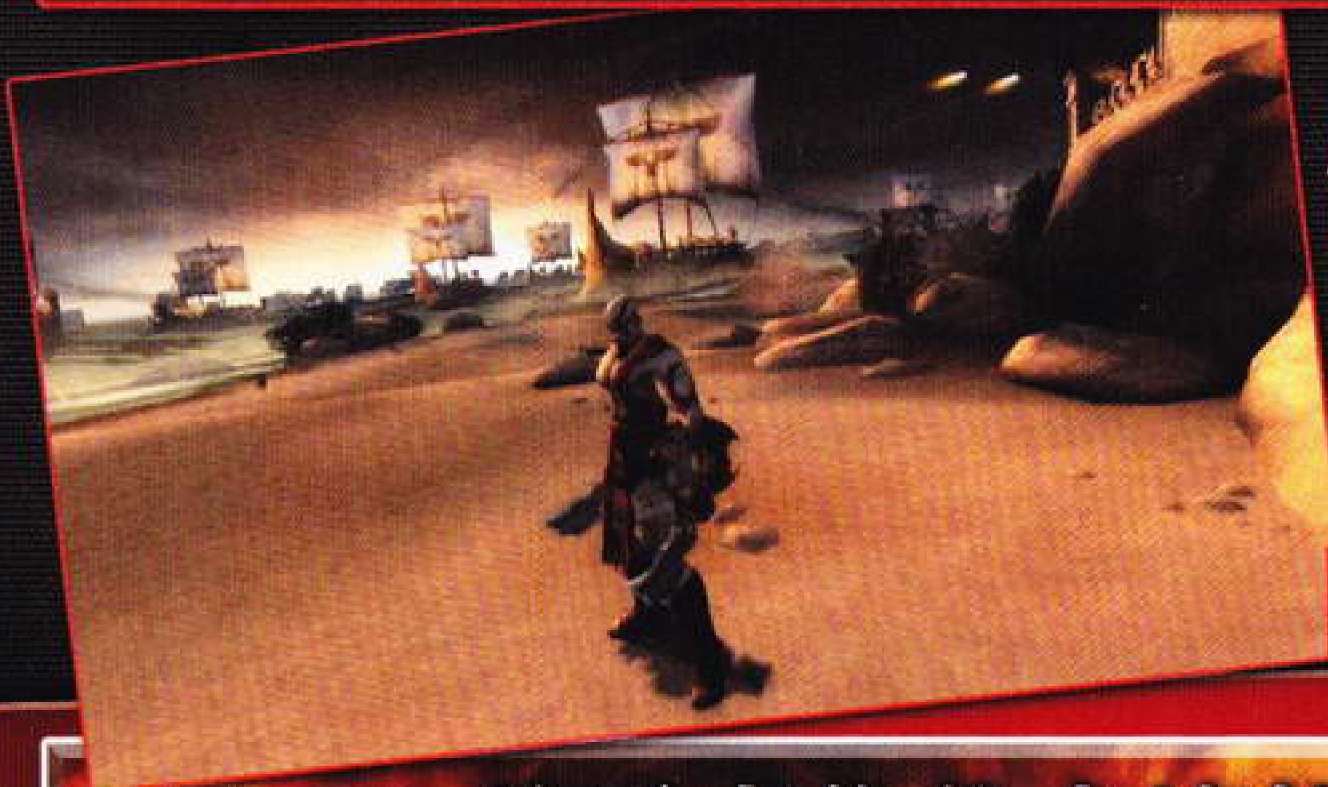
◀▲同屏出现4名敌人，完全不亚于家用机版。

■圣塔莫尼卡制作组的原画设定师Cecil Kim绘制的场景概念图。

PSP 战神 奥林匹斯之链
God of War：Chains of Olympus
◆SCEA◆ACT◆预定2007年第四季度◆美版
◆1人◆价格未定◆对应周边未定

文 软饼干
美编 紫枫

## 完全原创的剧情，演绎奎托斯生涯中的另一个10年！



本作虽然继承一代和二代风格，但确实是原创的剧情，该作并不是讲述"《战神》系列"的起源的前传性质作品或是为了衔接《战神2》与计划推出的《战神3》而开发，而是在奎托斯尚未开始公然反抗众神

◀ 奎托斯将在游戏初期遭遇到实力雄厚的波斯军队。

## 关于本作的点滴情报



独眼巨人

制作人卡瑞·巴罗格曾向记者透露：**"本作将着重叙述奎托斯是如何在常年的战斗中逐渐意识到自己被众神操纵的事实的。奎托斯曾经是一个坚定的信仰者，是众神忠实的仆人，然而当他突然察觉到自己只是众神掌中随意玩弄的工具时，他的信念开始瓦解。在这慢慢蜕变的过程中，奎托斯的形象将被塑造得更为丰满和真实。"**从这个角度讲，游戏中将会包含许多与之前作品相关联的线索，甚至续作中故事走向的一些蛛丝马迹。

当然本作无论从哪个方面来讲，都将是玩家们所熟悉的《战神》。之所以这样讲，是因为SCE官方之前曾经保证，PSP版《战神》将是构成整个系列中的一个章节，就如同PS2版的地位一样。制作组并没有因为本作是一款掌机游戏而忽略内容，也没有更改原有的游戏理念和世界观，更没有更换主人公或是改变其他重要设定。

卡瑞·巴罗格承认游戏平台的转换，特别是从家用机转移到掌机平台，这些都会影响到游戏的设计思路。但这并不意味着游戏所带来的精彩体验会有所下降。**"这是一种进化，而不是从《纸片马里奥》到《马里奥》那种形式的变**





的这10年间展开的。本作可以说是《战神》整个世界的另一种传承，它截取了奎托斯整个战斗生涯中的一个比较特殊的时代进行重点刻画，那个时代的奎托斯还是众神的忠实仆人。



▶威力惊人的大地一击。



▲奎托斯那些霸道的绝招依然存在。

化。PSP版将依然以"《战神》系列"宏伟的世界观为背景，我们将讲述这一波澜壮阔的庞大诗篇中的一个传奇故事。玩家们将在PSP上体验到'《战神》系列'那无与伦比的游戏体验。"

玩家在本作中将感受到与系列前作相同的游戏快感。不论是华丽壮阔的BOSS战、武器和魔法系统、史诗般宏大的音乐、爽快的连击乐趣、以剧情来推动的游戏路线或是富含动作要素的解谜部分，这一切都将朝着系列前作的高水准看齐。

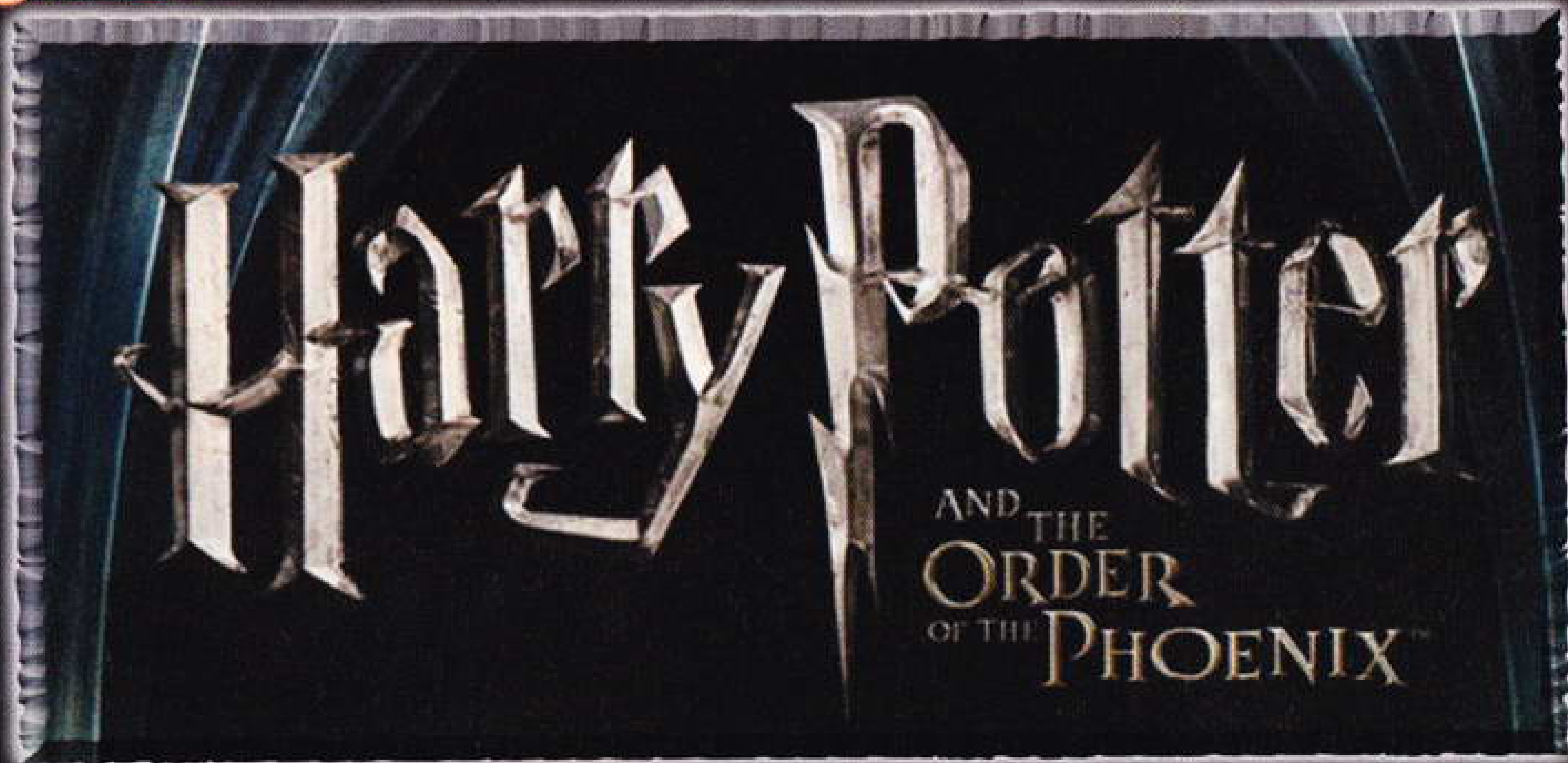
关于主人公奎托斯的能力问题，由于PSP版讲述的是奎托斯成为战神之前的故事，因此许多玩家担心游戏初始阶段主人公的能力会比现在低得多甚至导致操作上的爽快感下降。而卡瑞·巴罗格则拍着胸脯发誓说："开发小组决不会把游戏剧情变化所带来的影响以角色能力降低的形式强加给玩家。我们不会让玩家陷入到游戏初期无处可去的尴尬局面中，因此从角色能力方面来讲，玩家们不会有太多不适应的感觉。但在游戏关卡的表现形式上，玩家们会发现许多戏剧性的变化。"

对于玩家们普遍比较关心的操作问题，卡瑞·巴罗格表示开发小组目前正在考虑多种选择，以满足不同玩家对与操作的习惯。"我们已经有了不少选择方案，现在正在摸索哪种操作方式更适合这款游戏。其中有两种非常出色，但眼下就决定哪种作为最后的操作方式显然还为时过早。事实上在初代《战神》正式发售前的两到三个月，我们都还没有确定最终的操作方案。鉴于现在游戏的硬件平台发生了巨大变化，在操作问题上就得更加谨慎，以确保我们做出的选择是最合理妥当的。"





文 软饼干 美编 紫枫




随着华纳兄弟电影公司的重头电影《哈利·波特与凤凰社》即将上映之时，游戏大厂EA公司宣布其游戏版也将会紧随着推出，“《哈利·波特》系列”最新作终于要和玩家朋友们见面了。看来在今年暑假的PSP平台上将会掀起一股规模庞大的电影改编游戏的旋风。

**PSP 哈利·波特与凤凰社**
Harry Potter and the Order of the Phoenix
◆EA◆ACT◆预定2007年6月25日◆美版
◆人数未定◆售价未定◆对应周边未定

## 系列第五作的关键词——凤凰

电影和游戏中的凤凰是指霍格华兹魔法学校邓不利多校长的宠物“佛克斯”(Fawke)。它的体形近似天鹅，长着深红色的羽毛，有像孔雀一样的金色尾羽。它曾在系列第二集《哈利·波特与密室》中大战怪蛇，救了哈利·波特一命。



## 哈利·波特再度与玩家见面，共同开始崭新的冒险旅程！

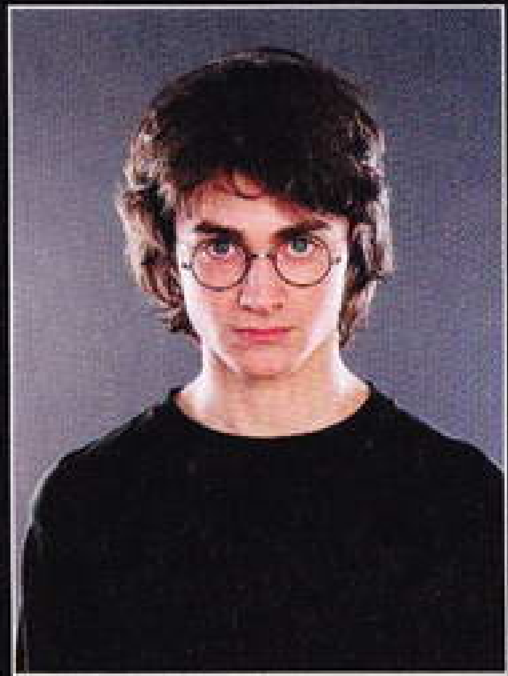




本作将按照J.K·罗琳所著的小说原作中描写的那样，以即将上映的同名电影中的故事为基础，原作中的经典情节和场景也将在游戏中被重现。在本故事中，少年魔法师哈利又将重返霍格华兹魔法学校，开始了他第五年的学习生活。而这时魔法学校的年轻学生们则频频遭遇黑暗势力的袭击，但又对黑暗势力束手无策。在这种情况下，哈利·波特在好友赫敏和罗恩的帮助下，开始了行动。他们三人创立了“邓不利多军”，教会学生们如何抵御黑魔法，为即将开始的战斗做好了准备。

# 对游戏开发负责人Harvey Elliott的访谈！

**问：在系列最新片《哈利·波特与凤凰社》中，哈利、赫敏和罗恩都已长大，这点将怎么在游戏里表现出来？**



▲时光流逝，主演丹尼尔·雷德克利弗也渐渐成长为了一名帅小伙。

答：这一点也不用担心，最明显的就是游戏人物的建模看起来会更为成熟了。我们专门针对每位演员进行了细致的面部扫描，以此来保证游戏中角色的相貌外型和电影中几乎一样。在魔法技能上又对每个人物进行了加强，同时各个角色的台词和说话的口气也更加符合他们的年龄层。

**问：你们如何保证游戏风格和即将上映的同名电影保持一致呢？**

答：我们的制作小组中有专人负责和电影摄制组沟通核实。因为大部分的故事发生地都在霍格华兹魔法学校，所以我们花了最大的精力在这上面。我们要和电影摄制组合作，才能创造出更为真实的建筑场景建模。同时在其他镜头细节方面也会尽力做到与电影相符合。游戏中有很多有意思的剧情，比如利用魔法把庭院变成了沼泽或是把魔法药物倒入了学校喇叭里，笑料不断。

**问：霍格华兹魔法学校将如何在新游戏中表现出来？那里是个开放的游戏场景吗？**

答：把霍格华兹魔法学校做成一个开放的场景是一项庞大的工程，但我们的团队完成得相当好。我们为自己设的目标很高：我们要创造一个比传统的线性故事游戏更为自由的游戏世界。在游戏中将不会出现停顿和读取画面。我们也没有为图省事而改变学院的外貌。我们不认为自由度高的场景就一定要简陋，所以十分努力地去还原电影的场景。当玩家走进这个世界会赞叹不已，这里拥有数量庞大的房间和庭院，里面隐藏了许多秘密。游戏中的人物可以互动，当玩家逐渐融入到其中时便会被城堡中的一切所吸引。同时游戏中的“地图”指示效果也很强，玩家不会轻易迷路。






本作是以著名PC游戏《Fate/Stay Night》为题材制作的PSP乱斗游戏，原作中的藤村大河一跃成为关键人物，虎圣杯战争全面爆发。这次将再为大家介绍另外四位角色，并且还有Saber的神秘造型哦。

**PSP** **Fate/老虎斗技场**
フェイト/タイガーころしあむ

◆Capcom◆FTG◆预定2007年内◆日版
◆1～4人◆售价未定◆对应周边未定

相关报道 Vol.62 P44

文 胧月　美编 澄香



## 间桐樱

和卫宫士郎、"藤姐"亲如一家的年轻女孩，因为哥哥慎二身上发生了重大事件，而被卷入了圣杯战争。



## Rider

七英灵(使魔)中的骑兵，拥有拔群的敏捷度和力量，能够以风一般的速度展开高威力的攻击。为了取回被夺走的眼镜，四处搜寻着犯人。



## Caster

七英灵之一，擅长魔术，本身攻击力并不高。圣杯战争对于她而言并不重要，重要的是手中小小的幸福……



## Lancer

动画原作中最早登场的敌方英灵，使用长枪作战的男子。他这次的目标并非士郎，而是为了阻止幕后黑手的阴谋才踏上战场。

# 激烈混战！




▶四名角色的混战场面，从静止图片看画面实在很勉强，希望实际游戏时的效果会好一些。

## 故事模式

之前的报道已经介绍过本作的角色拥有各自的故事模式，故事模式又分为若干章节，每个章节中玩家都需要面对不同的敌人，打败他们就可以进入下一章节。

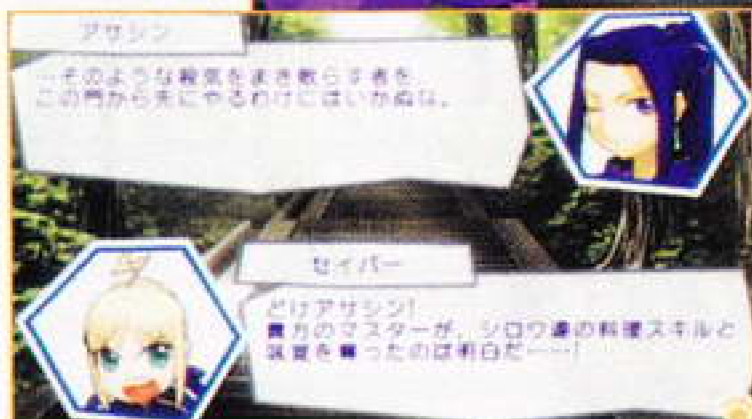
### Saber篇　第一战的对手是Assassin




セイバー編　第1話

長い階段
＝
カロリー消費

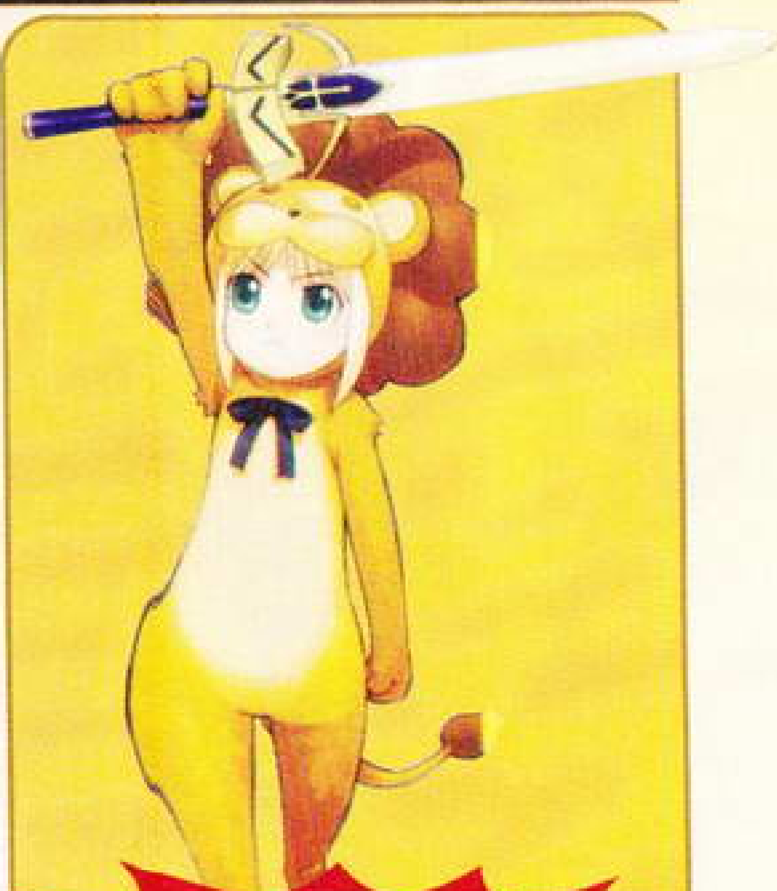



◀▲按照惯例，战斗之前先要进行一段剧情对话。关卡的胜利条件也并非单纯的打倒对方这么简单，看准了再打吧，以免功亏一篑。




▲打败Assassin后，战斗胜利，当然结束对话也是少不了的。



**Saber的狮子装？**

这张COS成狮子的Saber实在令人大跌眼镜，这套服装到底是怎么回事？莫非本作中还存在着角色的换装系统？




▶如果仅看人设图，真的无法辨认他的性别。

以优秀的S·RPG为我们熟知的日本一即将在今年夏季为我们带来这款原创RPG大作。这款以"龙"为题材的幻想风格RPG很容易让我们联想到PS的经典作品《龙骑士传说》，虽然在游戏入手之前我们无法得知其品质如何，但厂商Hitmaker的加盟有理由让我们对本作充满期待。

文 胧月　美编 澄香

## PSP 龙骑士的咏叹调 直到龙之沉睡

ドラグナーズアリア 竜が眠るまで

◆日本一◆RPG◆预定2007年夏◆日版
◆1～4人◆售价未定◆无对应周边

## STORY

上古时代，圣邪二龙的大战结束后，龙与龙骑士们协力维持着世界的和平。主人公哈鲁特为了正式获得龙骑士的资格而来到正在举行"圣六龙祭"的首都。就在仪式即将开始前，口喷黑色火焰的纯黑邪龙出现在城市的上空。世界守护神之一的水龙及时阻止了邪龙的暴行，在邪龙逃跑的时刻，哈鲁特从瓦砾中救出了负伤的少女尤菲。

邪龙的突如其来，除水龙外五龙的行踪未卜——这些都让龙骑士长感到强烈的不安，于是任命哈鲁特对此进行调查。从火龙处得到龙之宝珠的哈鲁特再次与少女尤菲相遇，得知水龙在和邪龙战斗时，也将一颗宝珠交托于她。结成同伴的两人会逐渐接近世界的根源，并展开一出壮大的冒险活剧。

但是，他们还不知道真正的"真实"……

CV：冈本宽志

## 哈鲁特·克拉尔梵

本作的主人公，为人诚实，擅长剑术，是骑士学校中的佼佼者，为成为真正的龙骑士而努力着。性格冷静的他思维缜密，但是也经常被自己的多虑而困扰。哈鲁特只要确认了目标，就有排除万难直到达成的恒心。

## 龙血奏响命运的哀伤乐章

本作的舞台是人类与精灵共存的幻想世界，由火、水、雷、土、风、冰的“六龙”维持着秩序。主人公是曾与邪龙战斗的龙骑士末裔，就在即将从龙骑士学校毕业的前夕，邪龙的入侵让城市陷入濒临毁灭的绝境。扮演主人公的你，能够在冒险的终点击败邪龙吗？



◀注意尤菲的耳朵修长而尖细，应该是精灵一族的成员。

CV：前田爱

## 尤菲·嘉尔姆

邪龙入侵之际与主人公相遇，好奇心旺盛，性格活泼，喜欢各种美丽和可爱的事物。自身拥有治愈他人伤痛与疾病的神奇能力，是一名不可思议的少女。

游戏中的角色、背景以及各种效果完全3D化，虽然目前游戏系统尚不明确，但已经可以通过画面感受到非同一般的迫力。官方还透露本作可以实现最多4人联机，在联机模式下玩家可以经历和故事本篇完全不同的冒险旅程。

## 大比例的人物，迫力满点的画面！




▲迷宫中的火焰效果，仿佛能感受到逼人的暑气。




▲尤菲行走在雾气弥漫的沼泽里，前方的不明物体是？










▲即便在地图画面也能看到角色的HP，莫非迷宫中存在着各种机关？

# 战斗突入！



▲哈鲁特受到23点伤害后，尤菲立刻开始咏唱回复魔法，战斗的节奏应该不慢。

▼发动特技的瞬间，画面会表现出高速的虚化效果。





▲从战斗画面来看，本作应该采用了非即时的战斗系统。那么联机冒险时的战斗会是怎样呢？







遭遇敌人后进入战斗画面。可以看到除了敌人以及相关信息外，画面并不会跟大地图有明显差别。只要厂商在读盘速度上把握得当，本作应该是一款流畅度很高的游戏。另外值得注意的是画面上方的Mana槽，由于在我方队员名字右侧并不能看到MP，因此推测该槽与角色的行动或释放魔法有关。

▶非常可靠的大哥级人物，在旅途上会对哈鲁特提供各种有力支援。

## 充满"大作感"的游戏画面！



从目前放出的宣传插画和游戏图片来看，本作都很有大作"气质"。由于很多玩家都已经习惯了厂商清新可爱的卡通风格，未免会产生"明明只是日本一，干吗做出这种画面的游戏来啊"的想法。对此，游戏的Producer新川宗平表示社内制作小组将联合Hitmaker和Nis America的员工全力做好这款游戏，让本作名副其实地被玩家列入"大作"行列。

CV：諏访部顺一

## 兰格雷·博德文

出生于龙骑士中的名门博德文家族，从小就接受着精英化的教育。他和哈鲁特亲如手足，并且一直被后者当作偶像地崇拜着。二刀流的他兼备力量与速度，是战斗能力很强的优秀龙骑士。

# 最终幻想·水晶编年史 命运指轮

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES Ring of Fates

ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル リング・オブ・フェイト



**NDS 最终幻想·水晶编年史 命运指轮**
FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES Ring Of Fates

◆Square Enix◆A·RPG◆2007年8月23日◆日版
◆人数未定◆容量未定◆售价未定◆对应周边未定

相关报道 Vol.56 P24 / Vol.61 P33

讲述孪生姐弟与水晶的命运物语的《FFCC》又有新情报公布了，这次我们可以了解到游戏中新登场的一名角色——纳修，同时还可了解到游戏中四大种族的详细情报，请跟随我们的报道往下看吧。

文 LIKY 美编 澄香

## 新同伴登场

## 充满野性的少年

## 纳修




▶在森林中与两姐弟偶然相遇的纳修。

常年与动物生活在一起的纳修拥有极为敏锐的“第六感”，这一点即便在他的族人中也是格外突出的，所以对于潜藏的危险，纳修能够更早地觉察到，在冒险的过程中，他的“第六感”经常在关键时刻帮助同伴远离危险。



▲森之民纳修加入了队伍。




◀ 冒险的队伍进一步壮大。

纳修是拥有极高运动神经的塞尔基族人，常年在森林中与动物们生活在一起，所以无论是外貌还是性格都充满了“野性”。在与两姐弟邂逅后，纳修加入了冒险的队伍，成为队伍中最得力的同伴。




▶拥有敏锐“第六感”的纳修已经觉察到危险的存在。

## 多年后的重逢

在61辑的报道中我们介绍了游戏序盘阶段的剧情——处于幼年时代的切丽卡和尤利两姐弟在家乡过着平静生活，但是在一个雷雨交加的夜晚他们遭遇不明魔物的袭击，不得不逃离家乡……这次公布的情报则开始进入故事的正题，在经过一段逃亡加隐姓埋名的日子，两姐弟慢慢长大并成熟，决定开始抗击命运，直面敌人，于是他们回到了家乡，与曾经的亲人和朋友重逢……






◀▼久别重逢，与两姐弟最亲近的两位老师都非常激动。



◀冒险的队伍已经壮大，姐弟的冒险之旅正式展开。

## 首场BOSS战

在纳修的带领下，一行人向着森林的深处前行，突然在大家的面前出现一株巨大的狂暴植物，黑色的瘴气弥漫在其周围，而植物的口中含着一块巨大红色水晶。又是红色水晶，当初袭击两姐弟的魔物都顶着红色水晶，难道这种红色水晶正是将正常的动植物变为魔物的元凶吗？




▲纳修带领大家在森林中穿行，突然遇到巨大植物。




◀战斗打响了，BOSS的弱点就在中央的红色水晶处。

## 四大种族能力大揭秘

**在第一次的报道中我们已经得知，主人公和同伴们分属于不同的种族，不同种族在能力以及战斗方式上都完全不同，有的擅长近距离攻击，有的擅长远距离魔法。这次的情报我们就来详细了解4个种族在战斗中的特殊能力。值得一提的是，从目前的情报看来，玩家可以在游戏中随时切换主角或者同伴，利用他们不同的能力来战斗或者解谜。**

### 塞尔基族

塞尔基族被称为“森之民”，常年在野外生活，擅长使用弓箭，纳修就是塞尔基族一员。他不仅能熟练使用弓箭，还拥有极强的跳跃能力，能轻易跳上普通人跳不上去的高台，在高台上狙击远处的敌人是他得意的战斗方式。



▲纳修的跳跃力是其他人的两倍，能轻易跳上高台。






利用弓箭射击

◀▲使用弓箭射击机关，断桥合拢了。纳修的远距离射击也是解谜过程中不可或缺的能力。

# 灾厄降临 红月显现

# 开场CG动画必不可少



精美的CG动画已成为"《FF》系列"的必不可少的要素，这次的新情报公开了本作开场动画中的几个镜头：被血色染红的月亮带来了不吉的预兆；被魔物追赶的两姐弟在险恶的山崖上奔走；夜晚降临，疲惫的同伴们围坐在火堆前……几个镜头已经表现出冒险的坎坷。

## 库拉樊多族

作为主角的尤利属于库拉樊多族，他最为得意的武器就是剑，擅长与敌人近战，无论面对多么麻烦的境况也能轻松应付，当被敌人包围时，尤利可以使出强力的蓄力攻击，给予周围所有敌人伤害，同时他的攻击还带有"吹飞"效果，能将敌人击远。



### 强力的蓄力攻击！

▲尤利能熟练使用剑与敌人近战。



▶能将敌人击远的蓄力攻击是突出重围的好手段。

## 尤库族

两姐弟的魔法老师阿鲁哈拉雷姆就是尤库族人，他拥有强力的魔法力量，这种力量不仅在战斗中发挥作用，在迷宫内前进的过程中也能解决众多难题，比如将烛台点燃，解除机关。总之，一个会魔法的同伴通常是队伍中最不能缺少的。



### 利用触控笔点燃烛台



◀▲阿鲁哈拉雷姆能利用魔力将火引到烛台上，点燃蜡烛、解开机关，而这一步骤，玩家需要利用触控笔在屏幕上完成。

## 利尔提族

身为炼金术师的米斯是利尔提族人，他总是随身携带着一个神奇的罐子。在战斗中，只要放入一些特殊道具到罐子中并搅拌一下，罐子中便可产生出不可思议的"魔石"，同伴只要捡到"魔石"便可释放出"火球术"、"冰冻术"等各种不同的魔法。



◀即便米斯不亲自参加战斗，也能利用罐子制造魔石帮助同伴。

### 利用触控笔制造魔石



▶搅拌的过程玩家需要用触控笔来完成。

# 太鼓の達人DS タッチでドコドン！

大家在刚推出不久的那款NDS版《交响情人梦》中玩到简化版的《太鼓之达人》小游戏时，应该都会有这样的想法：如果哪天能够在NDS上玩到"《太鼓之达人》系列"的正式作品那该多好啊。如今，这个梦想即将由NBGI在今年夏季变为现实。拥有NDS的玩家再也不用羡慕PSP机主了，因为不久之后他们就将在NDS上玩到"《太鼓之达人》系列"的最新作品。

文 雷伊
美编 澄香



**NDS 太鼓之达人DS**
太鼓の达人DS タッチでドコドン！
◆NBGI◆MUG◆预定2007年7月26日◆日版
◆1～4人◆容量未定◆售价未定◆对应周边未定

## 多元化的曲风










◀▲游戏中的歌曲种类十分丰富，从古典音乐到舞曲一应俱全。

## 对应触摸操作




◀曲子的选择画面。玩家可以直接用触控笔点击想要演奏的曲子，非常直观。

## 气球音符再度登场

▼不断敲打太鼓，太鼓口中的气球就会不断膨胀，玩家需要在下一个音符出现之前吹破气球。



## 真的只是单纯敲击下屏来演奏那么简单吗



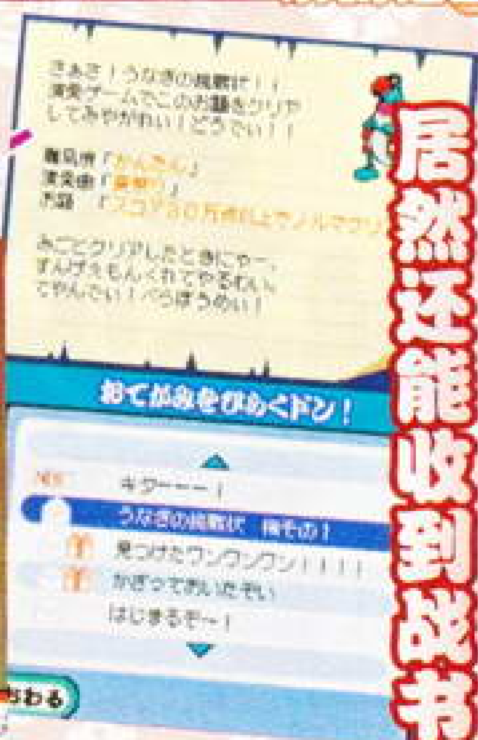
PS2版的"《太鼓之达人》系列"作品都对应专门的太鼓型控制器，玩家可以享受到不亚于街机的打鼓乐趣。系列在PSP上推出过两作，但由于考虑到掌机的便携性没有推出专门的控制器。NDS版本作的演奏模式具体将如何操作厂商目前还没有正式公布，是单纯的触摸操作，还是会推出什么迷你周边？真是让人期待啊。

## 游戏中的角色会给你寄信哦！

在演奏结束后，玩家会收到游戏中角色们寄出的信件。信的内容十分丰富，有的只是最一般的杂谈，有的会在信上附带一些道具，有的甚至会向你下战书。不断重复游戏，把各种类型的信件都看上一遍似乎也是一件挺有趣的事情。




▶ 在演奏某首曲子时如果达到了一定的分数，在完成演奏时就会收到战书。你不想挑战一下吗？




居然还能收到战书

## 给和田咚换装吧！

在和田咚的房间中，玩家可以给可爱的和田咚更换服装，让它拥有百变造型。可以换装的部分包括脸蛋、身体、手脚、帽子和衣服。当然，更换了造型的和田咚会在演奏模式中直接反映出来。配合各种不同风格的曲子来给和田咚换上风格相近的服饰，演奏起来绝对会更具协调感。






▲有了服饰搭配及收集系统的加入，游戏的耐玩度应该会达到一个前所未有的高度吧！

## 对应最多4人通信对战

通过NDS的无线通信功能，本作可以轻易实现最多4人对战。除了可以4人4卡进行联机外，本作还可以通过临时下载实现1卡4人联机，真的是一个非常体贴的设定啊。

1卡4人联机




▶ 多人演奏同一首曲子，得分最多的人获得优胜。比起单人演奏来，多人联机时的热闹程度应该会更上一个台阶吧。






◀带着自己装点好的和田咚一起来演奏，除了切磋演奏水平外，谁的和田咚打扮得最得体最特别也是互相较量的一个方面。

4卡4人联机

## 与任天堂展开合作，曲目更加丰富




◀本作是NBGI与任天堂的又一次合作，其中收录的游戏音乐除了来自Namco方面的经典BGM外，还将收录《超级马里奥兄弟》等任天堂的经典曲目。




◀《文字解谜大辞典》中的乐曲也将以集成曲的形式在本作中出现。

# 燃えろ！熱血リズム魂

## 押忍！闘え！応援団2

在国内人气超高的音乐游戏《应援团》最新作即将于本月17日发售。相比前作，这款最新作中加入了不少新人物，而在收录的曲目上也一如既往的丰富。根据最新消息表示，本作还将对应NDS／NDSL的专用震动卡。动感的音乐、热血的人物，再配以震动功能，相信本作玩起来的热闹程度绝对不会让玩家们失望。

文 雷伊

美编 紫枫

| NDS | 燃烧吧！热血旋律魂 押忍！战斗！应援团2<br>燃えろ！熱血リズム魂 押忍！斗え！応援団2 |
|---|---|
| | ◆Nintendo／iNiS◆MUG◆预定2007年5月17日◆日版 |
| | ◆1～4人◆容量未定◆4800日元◆对应震动卡 |
| 相关报道 | Vol.60 P36 |

孤高应援团 团长 百目鬼 魁

孤高应援团的团长。胸怀壮大的梦想和与外形极不相符的浪漫风情。对自己要求非常严格，希望未来能够永远和平。

## 游戏难度分为数个阶段

与前作相同，本作的游戏难度也分为了多个阶段，玩家可以在游戏开始前进行选择。根据所选难度的不同，不仅玩起来的感觉会有明显差别，就连出来为人们加油鼓劲的应援团团员也会发生变化。本作中有着两个应援团出现，团员数也将比前作得到提升，大家玩起来的感觉也将更加丰富。



▲孤高应援团团长百目鬼应援起来十分豪爽。



▲孤高应援团的成员田中一看起来比前作中成熟了不少，不过应援能力似乎还是一般般？



▲高洁应援团的成员菊池应援本领似乎也不怎么样？应该是低难度时出现的角色。



▲高洁应援团的团长鬼龙院应援时则显得十分优雅。

## 新关卡公开

### 重振相扑流派



曲：贈る言叶／海援队

某相扑流派近来备受冷落，为了重振流派必须展开地狱式的特殊训练。应援团员们，帮他们一把吧！本关的曲子是非常经典的老歌《贈る言叶》，看过《金八老师》的人应该都记得海援队演唱的这首动人歌曲。PS2版的《金八老师》中上户彩曾经翻唱过这首歌，本作是以男声版本为基础进行收录的。


▶应援一下海老山力士，给他最后的希望吧！

## 通信对战·协力游戏依然健在

前作中就有的通信对战和协力游戏在本作中将会得到保留，这两种游戏方式可供2～4人同时进行游戏。本作中提供了5个对战专用的关卡，玩家可以从16名角色中选择一人来进行游戏。另外，对战时还支持1卡4人联机。

### 协力游戏




▲协力游戏"大家来应援"，将一首曲子分为了几个部分由多人演奏。




▲这种玩法相当考验玩家间的凝聚力。想要配合默契，就必须相互信任。

### 通信对战






▲对战专用关卡之一，百目鬼和鬼龙院的团长对决，究竟谁才是真正的领袖级人物呢？

◀如果应援得出色，那么对手的圆圈就会缩小。

### 高洁应援团 团长 鬼龙院 薰

高洁应援团的团长。据说只要他一经开始应援，在场的观众都会为他的独特魅力所倾倒。

### 取回"金嗓子"

某女子高校合唱部即将解散，刚刚转校到这所学校的新生准备想办法维持合唱部的存在。本关对应的曲子原曲来自去年人气急上的木村カエラ，这首《リルラ リルハ》是她于2005年推出的作品。




▲刚刚转到梦寐以求的名校，却发现那里著名的合唱部即将不复存在。




▲如果成功应援，合唱部成员们就能以金嗓子唱出天使般的歌声，合唱部就能继续存在。




▲如果应援失败，大家听到的就是恶魔的叫声了……

文 宇轩 美编 咕噜




# NDS 洛克人ZX 降临

◆Capcom◆ACT◆2007月12日预定◆日版◆1人
◆容量未定◆售价未定◆对应周边未定

相关报道 Vol.59 P22

继上次报道之后，这款"《洛克人》系列"10周年纪念作品终于公布了预定发售日期——今年7月12日。虽然还有将近2个月的等待时间，但是许多《洛克人》Fans一定已经耐不住性子想多了解一下本作的新内容吧。这次我们要介绍的是主角的必杀技系统以及两个新BOSS的造型。

## ModelA形态下的华丽必杀技

主角葛莱在ModelA形态下，当能量蓄满时就可以发动威力强大的必杀技，画面内的敌人将全部受到伤害。

立方体逐渐扩大！





◀▲必杀技发动，洛克人周围出现了一个红色的立方体。





▶▲发动必杀技后持续按住按键，洛克人周围的立方体就会逐渐扩大，最终覆盖整个屏幕。

画面内的敌人全部受到伤害！

## 极具个性的BOSS登场

沿着垂直导电金属线移动的罗兹巴克，擅长释放远距离的电磁光束攻击。



▲释放超巨大的电磁波，并沿着金属线上下移动。



▲向四方向发射子弹，看样子很难躲避。



▲一轮攻击过后，金属线上仍然残留着剩余的电量，需要注意。

罗兹巴克

### 在垂直绳索间移动



打倒罗兹巴克后，主角可以获得它的变身能力。在遇到不能移动的悬崖峭壁时，可以通过天空中垂下的绳索进行移动。



▲在普通变身状态下，遇到悬崖峭壁的情况下就不能向前移动了。

▲罗兹巴克变身，通过绳索向前移动。

# 连携攻击发动

## 阿格伊鲁（CV：水间真纪）



乌格伊鲁和阿格伊鲁两人总是共同行动，用超高速的连携技巧将对手击败。它们的脚部装有自动导向的车轮，使用能量球进行攻击是乌格伊鲁的特长。



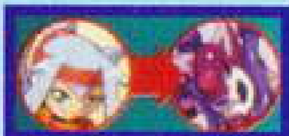


◀阿格伊鲁将能量球传递给乌格伊鲁，让力量在其中积蓄，最终形成大面积爆炸！

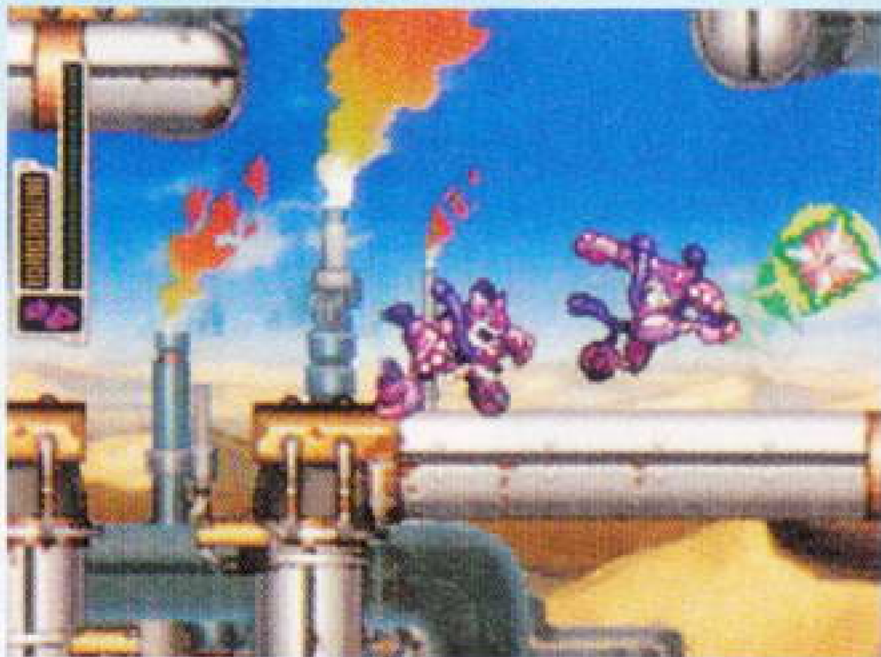
## 乌格伊鲁（CV：中山依里子）



### 无限冲刺使用



打倒乌格伊鲁和阿格伊鲁后就可以得到它们的能力。不但能够使用无限冲刺，更可以召唤出乌格伊鲁进行强力连携攻击。



▲将阿格伊鲁当成能量球，用足部踢出去，威力比一般的能量球大了许多。

**托马斯**

惩治严厉的“三贤人”最高统治者

**阿尔巴特**

负责科学技术研发的贤者

**弥巴伊鲁**

历史地理非常擅长，担任情报管理员一职。

## 站在世界顶点的“三贤人”？

在《ZXA》的设定中，世界被一个统一的联合政府所统治。而这个联合政府的首脑，是一个被称作为“三贤人”的秘密组织。他们召集大量猎人搜集活性金属的目的到底是什么呢？

# いただきストリートDS

DRAGON QUEST SUPER MARIO

文 胧月 美编 咕噜

**NDS** 富豪街DS
いただきストリートDS
◆Square Enix◆TAB◆预定2007年6月21日◆日版
◆1－4人◆容量未定◆4800日元◆对应任天堂Wi-Fi网络连接
相关报道 Vol.51 P41/Vol.53 P30/Vol.60 P49

本作于近期确定了发售日，和该社另一款NDS大作《美妙世界》一样，玩家用不了等太久时间就可以玩到了。这次会给大家继续介绍一名新角色，那就是来自马里奥阵营的小恐龙耀西。

耀西是居住在耀西岛的可爱小恐龙，经常作为马里奥大叔的坐骑闯荡天下。它的特技是用长长的舌头卷食敌人和水果，再变成具有攻击性的蛋投掷出去——不知这身本领能不能对它掷骰子的技术有所帮助呢？




▲耀西的胜利POSE，乖乖巧巧的它是否也是一个强力的对手呢？




◀收集各种标志获得赏金的耀西，随着经过起点次数的增加，该项赏金的获得量也会上升。

## 耀西

耀西说话的语气总是非常悠闲，即使是身在瞬息万遍的残酷商界，也总是一副不紧不慢的样子。

## 新场地！耀西岛登场！

这是SFC版《超级马里奥 耀西岛》中就出现的耀西岛。这里气候宜人，是耀西一族繁衍生息的乐园。马里奥和路易曾在婴儿时期来到本岛，并因此与耀西们结下不解之缘。



▶耀西岛的全景，从图片来推测该地图可能没有我们想象的那么大。




◀ 一瞥之下确实不是很有特色的地图，不过实际玩到后可能会内藏玄机？

# 华丽！热血！必杀技！

## 解读掌机上的"必杀技"

所谓"必杀技"，从字面上来看就已经相当唬人了——"必杀"，就是要求一定要"杀死"对方，"必定杀死对方的技能"，这样的招式听起来挺吓人，早期在游戏中的威力也是大得惊人。幸好现实中基本上没有"必杀技"，否则世界上说不定真的像各游戏中那样犯罪横行、野心家泛滥了，不过，游戏发展到现在，为了追求画面和感觉，"必杀技"也快到烂大街的地步了，基本上是个有个性的角色都会有一两招必杀技，而且还有普通和超级之分，演出的华丽和热血效果也是各有千秋，只不过效果好像已经没有当初那么强了。(原因也很简单，即使是游戏世界也没有那么多人可杀啊……)下面听在下细细道来。

文 掌机王阳光学员 菜马一匹 编 马修 美编 紫枫

# 类别1：喊出来的奥义



既然要提到“热血”，那就必定少不了以“喊”著称的众多必杀技，而且，恐怕各位热血的玩家们已经开始准备大声地喊出来了。这类必杀技通常都带有一个响亮的名称，喊出来绝对底气十足，气势上就足以让对手胆战心惊了。虽然这种“喊必杀名”的游戏多为日本制造，但日本游戏厂商在这类事物上特别喜欢用汉字，使国内玩家也没什么语言障碍。本来日语汉字和中文汉字在读音和意义上的相差甚大，但“必杀技”中使用的汉字读音及意义都和中文汉字极为相近，感觉更像是方言而不是外语。所以，此类必杀技无论在国外还是国内人气都是最高的。

**热血地喊出来吧！这就是我的奥义！**

## 经典范例1 格斗游戏，喊出来就是强者！



话说众多的格斗游戏中，为了展现各斗士们的“肢体语言”，三拳两脚很明显是不够的，所以必杀技的设定就成了理所当然了。必杀技不但增加了角色们动作的丰富程度，而且赋予了各角色不同的个性。一般来说，只要不是太小气的厂商，都会给角色加上语音使必杀技更有气势。于是，我们可以见到一大批或帅哥或靓女，或奇形怪状或丑或个性的角色们在屏幕上喊着自己的招式名称打在一起，必杀对必杀，效果自然就是强者为胜。从最经典的“《街霸》系列”开始，在《街霸2》里，隆和肯等人之所以给人留下深刻印象，与他们的经典吼招肯定是分不开的。当年的我们并不知道这些听起来特别奇怪的招式名其实应该叫“波动拳”、“升龙拳”、“旋风腿”，就被屏幕里的白色红色小人的热血给感染，开始忘我地跟着他们一起喊起来，投入的家伙甚至就在屏幕前一边喊一边模仿他们的动作了(别笑，很多人当年就干过)。而受格斗游戏影响，不少电影中角色出招时也会偶尔地喊出必杀技名，比如健哥在《中华英雄》、《98古惑仔 龙争虎斗》中都有喊着必杀技战斗的场面。后来，当“《格斗之王》系列”出现了，一个个超级有个性的角色，符合多数流行青少年审美观的造型，角色们或热血或冷酷或嚣张或变态的必杀技，以及他们放出那些必杀技时的个性台词，让我们再次跟着草薙京、八神庵等喊了起来——不得不承认，在知道这些招式本应该叫什么时，喊起来明显更加有投入感。



▲经典的升龙拳，还记得是怎么喊出来的吗？

早期的格斗游戏、动作游戏的语音都是模拟出来的，表现在横版过关游戏中，便是那种“嘿嘿哈哈”；《街头霸王Ⅱ》模拟出了完整的必杀技名称的语音，堪称一大进步；到了“《格斗之王》系列”大行其道之时，必杀技已经由声优喊出了，所以我们才更能感受到角色们的狂傲和个性的存在。不过可惜的


▲八神大哥的暴力声优安井邦彦，声音配得实在是够变态。

是，在当前2D格斗游戏继续向华丽的顶峰进军，3D格斗游戏越来越注重画面和“肢体”的趋势下，“喊”的精髓已经被降到底了。虽说“必杀技”在格斗游戏中肯定常盛不衰，但“喊”的时代已经一去不复返了。

**范例简评：喊就是热血，喊就是天道**

画面效果：★★★☆☆　热血效果：★★★★★　攻击效果：★★★☆☆

## 经典范例2　RPG必杀的定势——喊＋招式名

早期的RPG通常都不存在“必杀技”这个定义，通常只有攻击和魔法等等。到了后来，为了让剑士们也能放一些与众不同的招式来代替那千篇一律的普通攻击，“剑技”与“必杀技”开始出现在各RPG中。由于以前的RPG通常都是没有配音的，所以在剑士们放必杀技时会在屏幕上显示招式的名字——而这些名字通常都是汉字显示的。先不谈为何日本游戏中都喜欢让剑士这类物理攻击的角色拥有汉字组成的必杀技，单是那些汉字就足以激动人心了，可能很多人都想代替角色们喊出招式的名字了。

到后来SFC的《幻想传说》和《星之海洋》时，我们惊奇地发现，在屏幕上显示出汉字的同时，角色们竟然喊了出来！这个不但点燃了许多玩格斗游戏起家的玩家们的热血，连很多不玩格斗游戏的玩家们也对这些RPG跃跃欲试了。到了后来，游戏的容量越来越大，能装下更多语音资料的时候，几乎所有的RPG都开始玩“必杀技”了，而且不忘让角色们喊出来。也许有人认为RPG里人物动作的丰富程度比不上FTG(即格斗游戏)里的角色，不过RPG比起FTG最大的优势则是：无论必杀技是不是要喊出来，屏幕上一定会出现招式的名字(有些RPG里招式名虽然不会出现在屏幕上，但玩家在使用前必定已经出现在技能菜单里知道此招的名字)。喊出来当然更加热血，但就算是不喊出来玩家们也能清楚地知道自己控制的角色究竟使用的是什么招！就如前面所说，在知道招式名的原样时，喊出来的时候就会更加投入，所以“显示招式名”是RPG最大的优点。在有些RPG中，甚至加入了搓招的系统，更让很多热爱FTG的玩家们在RPG中找到了玩FTG的感觉——谁说RPG就不能喊得热血，显示的招式名，不就是让我们喊出来的么！




▲天霸极光斩，据说是《永恒传说》中被删除的招式。

**范例简评：招名一显示，我们就开喊**

画面效果：★★★☆☆　热血效果：★★★★★　攻击效果：★★★☆☆

## 经典范例3　机战——永久不变的热血神话

“《超级机器人大战》系列”最开始在GB上登场时，并不见得有多么的热血和华丽。经过一代代的发展，现在已经发展成了战棋SLG中最为热血的神话。究其原因，除了不断升级的画面效果使机体的战斗效果更加华丽外，重点更在于每个机师在放招时的热血台词。到了PS时代后，每次战斗的台词都加上了语音，来自不同机器人动漫作品的不同魅力角色通过那一声声热血的喊声和战斗的华丽演绎，不但完美地再现了原作的经典场景和台词，也让所有拥有“钢之魂”的FANS大呼过瘾。所谓“机器人是男人的浪漫”，这句话决不是随便说说而已。众多著名的机器人动漫作品齐聚一堂——热血对热血，华丽对华丽，魂对魂，钢对钢，即使机体和人物并非出自著名动漫而是来自眼镜厂原创，只要有热血存在照样能唤起众多玩家的魂来。让我们随便挑一个战斗镜头吧：某机师控制的

机体对敌人放出一招必杀，先是出现此角色的特写，然后此角色说出自己专属的台词，接着机体开始华丽的表演，华丽与热血并进……掌机上最开始由于容量的限制，通常只有战斗画面而没有语音，但台词仍然一个字不差，再配合热血的背景音乐和相对华丽的战斗画面，就算没有语音同样能让《机战》的热血神话得到延续；到了PSP上，大容量UMD保证了《机战MX》的较好移植，但恐怕最让玩家们激动的不是画面的增强，而是本作终于第一次让掌机版的《机战》拥有了语音！如果大家看到跟着PSP一起热血的机战玩家时，千万不要奇怪哦。总的来说，"《机战》系列"的必杀技，就是热血台词和华丽演出的完美结合。



▲掌机《机战》即使没有了语音，仍会让人感受到热血！

**范例简评：热血的钢之魂，跟着热血的台词燃烧吧**

画面效果：★★★★☆　热血效果：★★★★★　攻击效果：★★★★☆

## 经典范例4 热血的少年动漫改编的热血的游戏

日本拥有众多的动漫，除了前面说的机器人动漫外，最为热血的恐怕就是少年动漫了。既然是热血少年动漫，在原作中就已经拥有了数量和质量都十分可观的必杀技，而游戏的任务通常也就是让这些已经成名的必杀技再次焕发生机。从这点上来说，这类的游戏恐怕通常只能吸引原作的FANS群。不过游戏也有自己的好处，可以增加许多新的原作中没有的角色和剧情，甚至连必杀技都能重新设计，而且最重要的是，由玩家来亲自控制原作中的角色放出热血的必杀技时，那种感觉可能比纯粹的看动漫中的必杀技要好得多。由于动漫改编的游戏实在很多，所以这里干脆用漫画角色大聚集的"《JUMP明星大乱斗》系列"来说明。《周刊少年JUMP》可以说是日本最有影响力的漫画杂志，此杂志拥有的著名漫画和角色可以说是数不胜数，其中热血的成分又占了绝大多数。可以想象，当这么多热血的角色聚集到一起战斗时，会出现多么热血的场景。再加上下屏出现的"漫画格子"都是原作中经典得不能再经典的场面，放某些特定的必杀技就必须要点特定的漫画格子，这就更加增加了玩家们的代入感。不过，无论怎样，动漫游戏之所以会始终有人支持，恐怕还是"亲自控制喜欢的角色放出其招牌的必杀技"这一条最重要。《JUMP明星大乱斗》如此受欢迎的缘故，恐怕就是因为几乎所有人都能找到自己喜欢的角色，然后用自己最熟悉的"漫画场面"放出最强的必杀技。而必杀技本身，在这种代入感中显得尤为重要。在放出必杀技的那一刻，有些拿着掌机的玩家已经和自己最喜欢的角色一起，跟着游戏一起热血地喊起来。至于华丽和热血程度，基本还是要由动漫里的原型和游戏还原的完整程度来决定。






**范例简评：代入动漫，亲自必杀**

画面效果：★★★★☆　热血效果：★★★★☆　攻击效果：★★★★☆

# 经典范例5 隐藏大招，秘奥义，超必杀等等……



准确地说，本类必杀其实就是前面介绍的那些必杀的“升级加强版”，但其观赏性、实用性却通常会比前面的高出很多。此类必杀技的名称更加响亮，不是“超必杀XXX”、“秘奥义XXX”，就是“究级奥义”、“最终奥义”，反正有种让人只是看到就生寒意的感觉。此类必杀一出，不但效果华丽得夸张，而且对敌伤害超大，有时甚至真能起到一击必杀的效果。与之相对应的是，想放出此类必杀也经常需要达成不少苛刻的条件。不过，条件苛刻反倒激起了不少玩家的热血，想想，在经过重重阻挡后终于可以华丽地放出一招“敌全灭”的超必杀是多么的痛快。比较简单的是众多



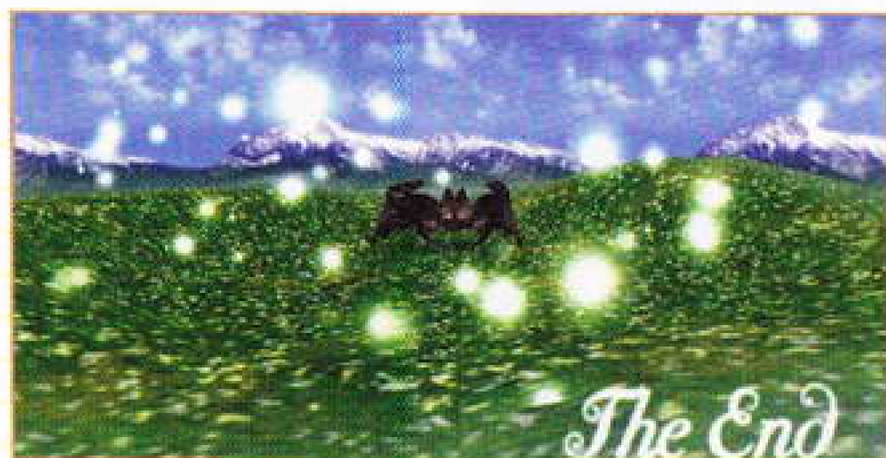

▲《格斗之王》的经典超杀——八稚女。

FTG中的“超必杀”，但通常也要达成“红血”、“气槽全满”或等麻烦的条件，比起平时想放就放的普通必杀技确实要郁闷许多。也不知道为什么，好多RPG中，秘奥义或是隐藏的极限技等都必须要在濒死状态下才能放出，有些甚至要2周目以后才能放出，简直可以说是变相让玩家增加游戏时间。不过好在这些秘奥义或是极限技要么威力巨大，要么表演华丽，其中还有很多是兼具华丽和威力。以《宿命传说2》里最著名的一个秘奥义“真神炼狱刹”为例，这招可以说是帅到了极点，本来就是超级帅哥的裘达斯在放出此招的瞬间扔掉遮住他的美貌的面具，屏幕上出现扔掉面具的里昂（裘达斯的原名）的超帅特写，然后配合超强的台词将刀一穿到底——使用完这招后，本场战斗还可以一直使用无




▲PSP版只要2周目就能看到这张帅脸了。

面具的裘达斯，这些就足够让众多的里昂FANS尖叫了——不过，想放出这招的话，在最初的PS2版竟然需要3周目打到剧情一半多的时候才能出现，而且只有1/5的几率出现……这些苛刻的条件已经足够吓退那些没有耐心的玩家了，还好PSP版改成了2周目就可以出现；而《永恒传说》里的“宿命”召唤术也是极其华丽和强大，但却要游戏时间每过30分钟才能使用一次……这简直摆明了就是要让玩家的游戏时间增加。至于“《最终幻想》系列”的极限技么，一次连最终BOSS都能秒杀的极限技或是直接让所有敌人全灭的“THE END”魔法也会让人冒着随时都有可能被杀的危险保持红血战斗……秘奥义确实很强，不过请大家一定要记住，有些特定敌人是会“反秘奥义”的，对他们使用隐藏大招这种东西也许是自杀。




▲《FF Ⅷ》里的THE END魔法。

**范例简评：隐藏中的奥义，华丽中的必杀**

画面效果：★★★★★　热血效果：★★★★★　攻击效果：★★★★★

# 类别2：杀人于无声

由于机能限制、软件容量或是制作者态度等诸多问题，很多游戏中并没有像前面的“必杀技”那种要喊或是要表演的设定。不过，不喊出来不代表技能不强，无名无姓的技能未必就没有必杀的效果，效果不华丽也并不能限制技能的威力。有时候，决定战斗胜负的并非某些华而不实、光喊不动的“必杀技”，也许仅仅只是名不见经传的简单“无名技”。此类型“必杀”不在乎过程如何，只在乎效果如何。(当然也不排除其中某些效果也绚烂养眼的——谁不想看华丽的表演呢？)真正名副其实的“必杀”，往往存在于这一类型中。

**谁说强招就必须要用喊的？不用大吵大闹也能杀人于无形之间！**

## 经典范例1 战棋SLG的“必杀”及某些RPG中的“会心一击”

并非所有的战棋SLG都如同“《机战》系列”那么热血、夸张的必杀技，大部分标准战棋SLG基本上都只有老老实实地移动、攻击等。不过，这并不代表这些战棋SLG里就没有“必杀技”。以任天堂旗下最著名的SLG系列《火焰之纹章》为例。平时，我们只有按照剑克斧、斧克枪、枪克剑的铁一般的定律来步步为营，可要是遇到运气极好人品爆发的时候，忽然某个角色放了个必杀甚至瞬杀出来，便足够让一般玩家高兴半天了。《火纹》里的必杀并不见得有多么的华丽，也并没有专用的台词或是名称，但效果却绝对是一流的——对于《火纹》里那些HP数字大多只有两位数的角色来说，任何一次攻击的命中都是不小的伤害，而要是被远高于正常攻击的必杀技所命中的话……估计就算是BOSS也就剩半条命了，这么爽的攻击方式相信任何人都不会忽视，也难怪不少玩家喜欢培养正常攻击不怎么样而必杀出现率高的角色。



▲《烈火之剑》女主角琳的必杀发动！

▲《火纹》的一些职业因为会心一击的发动几率高而大受玩家的欢迎。

除了《火纹》，其他的战棋SLG也有着类似的必杀技，一般来说就是需要一定几率或是达成特殊条件才能使用的大威力攻击技，一旦放出来威力巨大，甚至能够对战局起到一发逆转的作用。除了战棋SLG外，很多RPG里也有类似的设定，通常被我们称为“会心一击”——在勇者们魔法力枯竭，攻击道具用尽，不得不用物理攻击与敌人硬碰硬时，一个攻击力是原来2倍甚至更多的“会心一击”对敌人所造成的可观伤害，相信能让玩家们重新拾起对胜利的信心。到现在的某些RPG中，只需要使用某些简单且消耗小的技能就能使接下来的几个回合或是一段时间中的会心一击率变为100%，也使“会心一击”变成了一种“物美价廉”的攻击方式，尽管“会心一击”的画面效果和普通攻击差别可能并不大……

**范例简评：运气，简单，威力大**

画面效果：★★☆☆☆　热血效果：★★☆☆☆　攻击效果：★★★★☆

## 经典范例2 ACT的保命圆周必杀以及STG中的"保险"


▲转啊转啊转啊转，不晕么？

在早期的清版动作过关类游戏中，画面中经常会出现很多敌人对主角实行前后左右的夹击的情况，而主角们却只能向一个方攻击。再厉害的角色在腹背受敌的情况下也难保性命，怎么办？同时按下A、B两键，虽然角色一般都会损血，但却能做出180度甚至360度的攻击，将各方向的所有敌人统统打飞，虽不是什么华丽的必杀，但保命的效果却十分显著。由于Capcom在此类游戏中极具发言权，所以早期的此类攻击几乎都是"旋风腿"，后来也衍生出了"旋风拳"、"旋风刀"等等……再后来，在某些角色的这类"保险"中，还增加了可以在360度旋转的同时可以左右移动的能力，让很多玩家第一次见识到了何谓"横扫千军"，也使这类角色成了大多数玩家的最爱。不过，这个时期的"保险"攻击力通常都不怎么样，所以成了保命专用的技能。

到了光荣的"《无双》时代"，"无双"不但堂而皇之地进入了每一代作品的标题中，也几乎成了"《无双》系列"的代表技能，从正常的"无双乱舞"，到红血保命用的"真无双乱舞"，再到二人合作的"激无双乱舞"，"《无双》系列"中的无双，兼具保命、攻击、华丽的效果，也可以算是本类必杀的终极形态了。



另外，很多射击游戏中都有"保险"的设定，一般来说个数有限，不易补充，但在来不及躲避子弹的时候，一个"保险"可以消除全屏子弹且对敌人造成巨大伤害，而且多数也具有平时难得一见的华丽效果——所以，保险该用时还是不能吝啬的，用一个保险总比丢一条命划算得多。



▲保险就是狠啊！

**范例简评：付出一定代价获得保命效果，令游戏时间大大延长**

画面效果：★★★☆☆　热血效果：★★☆☆☆　攻击效果：★★★★☆

## 经典范例3 各种情况下出现的"一击必杀"效果

从某种意义上来说，这才是本文最重要的地方……要提"一击必杀"，首当其冲者当然非"《罪恶装备》系列"莫属了。严格地说，"《罪恶装备》系列"的角色在一击必杀的同时都会有专属的台词以及华丽的动作（当然也有一些沉默寡言无声杀人的），本来笔者想把其归为前两类的必杀，但这"一击必杀"的效果代表性太强，所以就单独归为一类了。顾名思义，在"《罪恶装备》系列"中，本类技能的确具有真正的一击必杀能力，随着那一击命中敌人，屏幕上出现"DESTROYED"字样，无



▲一击必杀简直成了《GGXX》的招牌。

论敌人的血有多长都会被清空，敌人惨叫着倒地，那种感觉确实是相当爽快的。当然，这恐怖的玩意不是随便让你用的，需要事先周密准备且抓准使用时机，否则一旦命中失败，气槽就会消失而进入对自己极端不利的情况。

另一个典型的例子就是以忍杀著称的"《天诛》系列"。在这个游戏中，如果你能在敌人完全没有发现的情况下接近敌人并对其攻击的话，主角就能无声无息地对敌人一击




必杀，干净利落，不留痕迹，这简直就可以说是秒杀的典范。还有就是"一闪效果"，著名游戏"《鬼武者》系列"中，如果在敌人攻击的一瞬间对敌人进行攻击的话，画面就会瞬间闪一下，然后对敌人造成极大伤害，对一般的杂兵就是秒杀，而这"一闪"表现在掌机上的话就是《生化危机 死亡寂静》的刀圣模式，无论什么敌人向玩家攻击的一刹那攻击敌人，只见白光一闪，除了BOSS外，所有敌人都统统扑街……对了，很多敌人也是具有一击必杀能力的，就像"《生化危机》系列"里的猎杀者那样，你根本不知道它什么时候打算出横着直冲那招，等你看到的话，人头已经落地了……

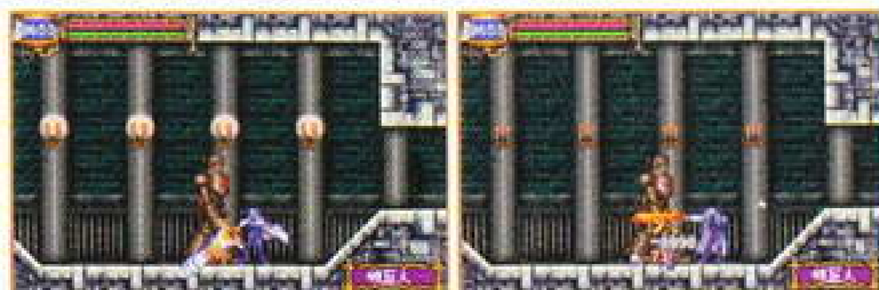

▲这就是NDS版《生化》中的"一闪"。

**范例简评：迅速灭敌，真正必杀**

画面效果：★★★★★　热血效果：★★★☆☆　攻击效果：★★★★★

## 经典范例4 使用道具或特定技能给敌人造成必杀性的伤害！

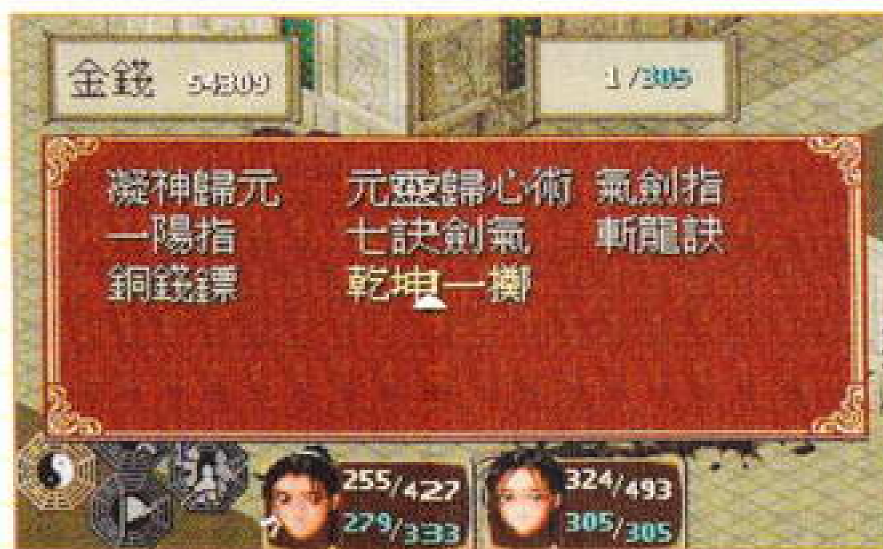
如果说武力和魔力是勇者们通过自己的能力练出来的话，那道具这种东西就基本上只是看勇者的探宝能力或是财力如何了。很多时候，在打某个特定的BOSS时，必须要使用某种武器或是道具才能彻底将BOSS干掉，像是很多RPG、S・RPG中最后的圣剑或是"《生化》系列"中每回最后的火箭筒等等，虽说这些武器确实是具有必杀威力的，但就是不知道为什么一定非要这些武器登场才能把BOSS给干掉，难道其他所有武器的威力加起来都不如这个？在有些游戏中，某些技能是要自己去收集或是剧情才能获得，而这些技能往往也能起到对某些敌人的必杀效果。比如说《晓月》中这只HP为9999的铁巨人，正常的方法根本打不倒它（当然你要是愿意用刀去敲它9999下，那我只能说你太有才了-_-），必须要用邪恶披风的魂的才能瞬间干掉它。


▲用任何武器砍不动，但用披风一下就被搞定的家伙。

如果此类道具或特技是剧情规定必须用来打倒最终BOSS的话，那么使用道具或特技打倒敌人时就会有游戏特别设计的剧情表演……所以，这类道具的表演华丽效果是肯定毋庸



▲"《生化》系列"最酷的一次最后一击。



▲"用钱砸死你"的乾坤一掷。

质疑的，效果对最终BOSS也是剧情规定的……另外，“钱”有时本身就是一种超强的“武器”，很多RPG中通常打完最终BOSS后钱也不会继承到下一周目，而就算把钱全买了攻击、回复道具也还会有不少的剩余，再加上最终迷宫的杂兵也是腰缠万贯的主，扔钱奥义由此诞生。别的不说，最经典的国产PRG《仙剑奇侠传》中，那扔掉5000文钱左右换来敌人2000以上伤害的“乾坤一掷”就是最经典的例子，而这招基本也成了对拜月教主专用招之一了……而这种特定道具或者特定技能的存在范围可以说是非常大，连方块游戏中都不乏此种“必杀”存在。



▶新近发售的《嘭嘭方块》中的“必杀技”。

**范例简评：专对特定敌人，剧情安排最大**

画面效果：★★★★★ 热血效果：★★★★☆ 攻击效果：★★★★★

## 经典范例5 格斗游戏及部分其他游戏中的“无限连击”




▲99HIT，不仅考验挨打者的抗击打能力，也很考验攻击者的体力。

一般来说，格斗游戏中为了整个游戏的平衡性，是不可能出现“无限连击”这种过于无赖的招式的——当然，现在来说，不少都可以认为是厂商的有意为之。而一些技术好或者具有探索力的玩家就会不断地对无限连击进行摸索。多数的格斗游戏中都有“无限连击”存在，这时就看玩家如何取舍了，如果尝试无限连击，敌人的那一排血槽很明显不够拿来连，基本上只有在训练模式下敌人的血无限的情况下才有可能打出99HIT甚至更高的连击，但这个时候的99HIT已经没有任何意义了；而如果尝试练正常一点的连击法，仍然可以在不用无限连击的情况下将敌人连到死，效果一样。

而在类似“《传说》系列”这类以动作来进行主要战斗的游戏中，也是有连击数的设定的，由于高连击可以使经验值增高，所以无限连击也成了玩家们的重要目标之一。不过跟前面说的一样，敌人的血总是有限的，你的技术即使再好，连击数太高也会很容易把敌人干掉，这时就需要玩家动脑筋了——要么使用最差的武器打敌人，要么想办法给敌人加血，要么利用BUG让敌人死不了……举个最经典的“无限极光剑”的例子，《永恒传说》里可以使用“雷神剑接极光壁后，主角可以在空中发动极光剑”这个BUG，对敌人造成无限极光剑的BUG连击，而且敌人的HP降到1后就不会再降了，这样的话连击可以无限地进行下去……这“无限连击”的目的根本不是想杀对方，就是想整得敌人求生不得求死不能……换句话说，如果能够用一套顺畅的连招直接将对方连死的话观赏性和实用性都会很高，而如果采用通常由BUG带来的“无限连击”，整个过程反倒会很无聊。




▲里德：它怎么还不死，它怎么还不死，它怎么还不死……

**范例简评：敌人是用来连着玩的**

画面效果：★☆☆☆☆ 热血效果：★☆☆☆☆ 攻击效果：★★☆☆☆

# 类别3：有一些“技能”，估计比“必杀技”还强……

一开始我们就提到了，现在“必杀技”泛滥成灾，不管游戏中是否有打架斗殴，不出点好看的“必杀技”总是说不过去。于是，一大堆另类的“必杀技”横空出世。一般来说，由于此类必杀技并非用于暴力打斗，所以其在效果上可能对不起“必杀技”这三个字。但是，这类必杀在某些方面的效果确实超一流，虽通常不会致人伤残，却很可能给敌方甚至我方蒙上巨大的心理阴影。不信？请看！

## 经典范例1 体育竞赛里的必杀



正常情况下来说，体育竞赛是公平公正公开的，必杀技这种无赖且违反人道主义精神的东西本来不应该出现。但很明显，在很多参赛角色乱成一团的所谓体育竞赛中，基本规则都快忘了的情况下，不放几个自创的必杀技的话就对不起自己对不起观众了。最早在体育竞赛中使用“必杀技”的游戏现在很难考证，而“《热血运动》系列”直到现在都可以作为此类必杀的代表。以《热血足球》为例，主角国夫等一行人代表日本队参加世界杯足球赛，平时在江湖上进行大乱斗的小混混们这回团结一致，而且每人都具有恐怖的必杀技，这些必杀技虽然没有名字，但能让球变成各种各样的形象，直接进门也就算了，有些时候竟然会变成人阻杀人、网阻破网的杀人利器，只见球一飞，守门员惨叫一声被撞飞了，与此同时坚固的球网竟然被打破了！其实这样已经算不错了，曾经在SFC上登场的《动物足球》中，必杀技可是会让球变成火球，连守门员带网都给烧成灰烬。到了著名的“《马里奥》运动系列”中，必杀技也开始变本加厉，以经典的《马里奥篮球 3对3》为例，每个角色都有一个专属的个性必杀技，如果成功放出，3分线内必进，3分线外只需1人接应即可，不但效果相当华丽，基础分也高达40分，再加上必杀技随时都可以放，使得双方对战在都不容易占到上风的情况下，直接展开了一场必杀技表演赛……

很多以体育竞赛为题材的动漫作品中，必杀技也是随处可见，在这些作品中，没有物理规则这种东西，体育就是拿来玩必杀和耍帅的。如果现实中也能像动漫和游戏中那样在体育竞赛中玩必杀的话，还真不知道是好还是坏。



**范例简评：必杀必杀，耍帅耍帅**

画面效果：★★★★☆　热血效果：★★★★☆　攻击效果：★★★☆☆

## 经典范例2 厨房里的必杀

在日本少年漫画中经常出现“在某种料理上使用必杀”的事情，这种讲究“过程上必杀”的方法在游戏中也是存在的。以《应援团》中那位拉面师傅为例，他在每次做拉面时都

会使用某种奥义，而根据玩家在游戏中的表现，这个必杀既可能让拉面变成绝世美味也可能让其变为乱世毒物。虽说过程很重要，但必杀效果却通常体现在结果上——因为我们在领略到其效果时，要么已经被美味惊得忘记了询问过程，要么就是已经不省人事快要接近另一个世界了，两种极端，要说都算是必杀。


■楠叶营养液的威力非常大！

“《恶魔城》系列”从《月下》开始就有料理收集系统，料理通常都是拿来收集而不是吃的——看着那些诱人的介绍都舍不得吃了……要是吃的话，在《晓月》、《苍月》里主角还会说一句“美味”然后HP全回复。某些RPG里也有料理系统，不但能很好地补充平时回复道具的不足，料理练好了的话还能进入斗味场与天下厨师决战。至于毒物么……楠叶小姐制作的营养液貌似不错，材料其实也很简单：西洋山楂子、肉苁蓉、蜂王乳、鸣子百合、葡萄柚汁、蕺菜、生姜、鳗鱼粉、鲔鱼眼珠、梅干、西洋芹、蜈蚣、蝾螈、碳烤蝮蛇……其实都是很有营养的，可为什么被楠叶小姐料理出来就成了可以放倒那些屹立于枪林弹雨中的热血硬汉的究级必杀？我再推荐一下《网球王子》中青春学园乾贞治同学的蔬菜汁……等等，别跑啊，不二同学也认为很好喝的……其实两种效果分开了的话还好分辨，可怕的是两个极端是同一个人创造的——《KANON》里的水濑秋子阿姨，平常的料理水平可是人人称绝，但问题在于秋子阿姨的秘传果酱已经到了人人谈果酱色变的地步，也不能说是有毒。“只是说很复杂，反正是很难接受的一种味道”——受害者相泽佑一、水濑名雪、泽渡真琴、月宫亚由、美坂香里等人如是说。


▲秋子阿姨的招牌必杀……

**范例简评：香也必杀，毒也必杀**

**画面效果：★☆☆☆☆　热血效果：★★☆☆☆　攻击效果：★★★★★**

## 经典范例3　以吵闹为专任的噪音类必杀

如果说料理做成毒物是对味觉的致命性打击的话，那么某些噪音就是对听觉的毁灭性冲击。张飞在长坂桥上那几声大吼已经永载史册了，虽说似乎借助了虚张声势和先发制人等等优势，但把敌方一大将吼到从马上摔到地上又很不巧地摔死这点，也说明了张飞的嗓门确实很夸张，几代《无双》均没有忘记对这经典一幕的描写，“一骑当千”也不过如此而已。在噪音这点上，另一位具有超群能力的恐怕就是经典作品《多啦A梦》中的胖虎了，想当初，此君到电视台参加歌唱比赛，结果半曲未完，全日本收看此台的电视几乎都被震坏了——这样的恐怖噪音，也真亏平时大雄等人能撑的过来。几乎所有有胖虎登场的《多


▲张翼德的当阳桥上的三声大吼让很多人知道了声音的杀伤力。


▲估计多啦A梦已经有先见之明的把自己的耳朵做了消声处理了。

啦A梦》的游戏中，胖虎的噪音都是全屏攻击……

而在《宿命传说》两代中，别的必杀恐怕都不如两代均登场的斯坦的妹妹莉莉斯的某个必杀给人留下印象深……秘技·死者觉醒，据说是以白银汤勺以每秒超过100次的速度在平底锅上敲击，其噪音可以遍及方圆5公里以上，且此必杀技是惟一能叫醒斯坦的技能，但问题是整个利尼村的村民都因此遭受噪音之灾；到了2代，斯坦的儿子凯伊路也遗传了他老爸的毛病，使得老妈露蒂迫不得已只好学了这招，从此克雷斯塔镇和迪那敏斯

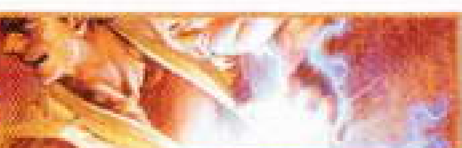



▲死者觉醒！




▲恐怖的实体化噪音。

孤儿院也不得安宁——估计凯伊路走后，最高兴的应该是村民们和孤儿们，至于凯伊路在利尼村寄住一晚上后，早上再次拿起白银汤勺和平底锅的母亲是什么心情，这就难以得知了。而且，这招竟然被莉莉斯用在了战斗中，这里为与莉莉斯战斗的敌人的耳朵默哀一个。另外，同为《宿命》中角色，强尼同志竟然拥有能将声音实体化变成固体砸人的能力，这个已经让“噪音”正式升华为了“必杀”了！




画面效果：★☆☆☆☆　热血效果：★★★★☆　攻击效果：★★★★★

## 经典范例4 搞笑与恶搞类必杀

在大部分轻松的掌机游戏中，搞笑和恶搞几乎无处不在，这些恶搞的效果也出现在了很多必杀技中。虽然它们的杀伤效果实在很难说，但极其恶搞的表现是肯定的。这里举几个比较典型的例子。“《机战》系列”几乎全勤登场的“BOSS机”，名字听着挺可怕的，招式却一个比一个恶搞，不是打别人一下拳头却掉在地上，就是被人把头扔出去砸，甚至干脆地直接英勇自爆……怪不得有人说“每一代《机战》你可以不看其他机体，但一定要看BOSS机的表演”。《永恒传说》里的看起来挺可爱的地之大精灵诺姆也是个恶搞专业户，它的每一招必杀技都能让熟悉“《传说》系列”的玩家们喷饭——用鼻子来不停扎人的“鼻沙雨”，把鼻子插入地里攻击我方的“远鼻”，还有让斯坦颜面扫地的“皇王天翔浴”……“《世界传说 换装迷宫》系列”本来是“传说”系列人物大集合，但里面竟然可以换装变成Namco经典音乐游戏《太鼓的达人》中的太鼓，然后必杀技就是玩一段“太鼓达人”来对敌人“音乐制裁”，当然你的技术必须要好，否则玩得太差的话反而会伤到自己。而经典恋爱游戏《心跳回忆》中，总是会和一







▲BOSS机器人的搞笑合体必杀技。

些敌人战斗，这时我方的奥义就会极其恶搞——要是和好雄在一起战斗的话，他的那些看似很帅很强的必杀基本上只会让他自己的HP降到差不多快挂；而主角经过3年俱乐部活动自己学的某些奥义也会相当搞笑，比起好雄，至少还有伤害效果。其实很多时候，恶搞需要我们用自己的眼睛去寻找，然后会心一笑。







▲这就是传说中的鼻沙雨和皇王天翔浴。




▲太鼓达人必杀，汗一个……







▲好雄神拳和好雄神腿。

**范例简评：恶搞主要，伤害次要**

**画面效果：★★★☆☆　热血效果：★★★☆☆　攻击效果：★★☆☆☆**

# 不是结尾的结尾：创造我们自己的必杀技，自己喊出来吧！

游戏中的必杀技固然热血和华丽，但要是这些必杀技由自己来做成的呢？也许大家认为：制作游戏并不像想象中那么容易，制作掌机游戏就更加困难了。其实，有很多DIY高手已经这么干了。首先是利用GBA游戏《RPG制造》制作出自己喜欢的游戏以及必杀技；也有利用掌机上的素材，在电脑上自己制作同人格斗游戏的；也有利用超强的修改技能，在游戏里"改"出自己想要的必杀技——这些高手们值得我们敬佩，虽然大部分玩家都不可能有这样的技术和能力，但也不用着急。现在的游戏很多都注重玩家的意识，从最早的自主起名系统，到关卡编辑系统，到从"《机战》系列"开始出现的武器修改系统(其实这个系统已经可以看成玩家们在自己设计必杀技的名字了)。在PS2上发售的《致命格斗 末日战场》里已经可以自己创造终结技了，前些天发售的《逆转裁判4》中，也设计了可以自己喊出"我反对"的系统……虽然掌机上到现在还没有真正的"自创必杀技"，但相信随着掌机技术的进步和厂商们的制作能力提高，总有一天我们会有机会在掌机上创造自己的既华丽又热血的必杀技的……




▲自己喊出来的必杀——ウンコ"(大便)！



文 自由 编 软饼干 美编 咕噜

NDS

# 蜘蛛侠3
Spider-Man 3

◆Activision◆ACT◆2007年5月4日◆欧版
◆1人◆512M◆29.99美元◆无对应周边

本作是根据同名电影改编而成的一款横版过关动作游戏。由于NDS的机能限制，使得游戏画面并没有比上一代的《蜘蛛侠 纽约之战》有多大的进步，关卡之间没有CG过场动画，只是把图片以动态的方式来表达，让人颇感失望。操作方面主要还是以触摸为主，这大大考验了玩家的动手能力，所以笔者只向《蜘蛛侠》的死忠推荐本作。

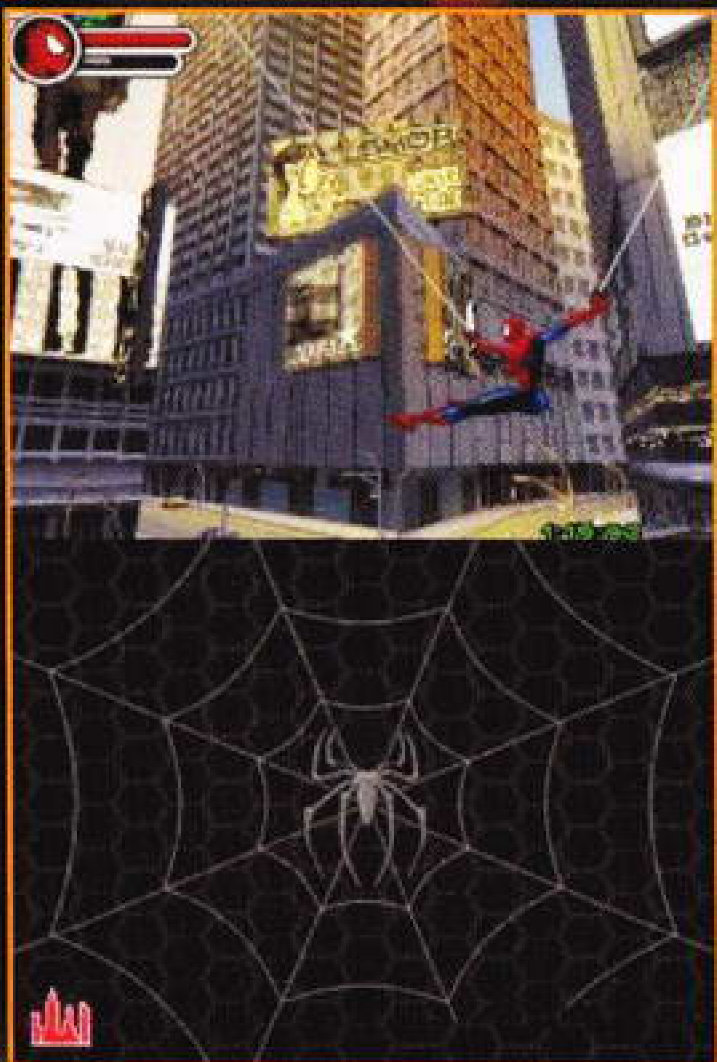
## 游戏操作

本作一改以往的作风，所有的攻击动作都需要点击和划动下屏来完成，创意虽好，但带来的弊端也不少，至少笔者在玩的时候没觉的很爽，反而因为频繁划动下屏而感到很无聊。毁屏幕不说，手也够酸的，并且每一次划动时定位并不会很精确，所以经常会使出一些莫名其妙的动作来。

| 十字键 | 角色 移动 |
|---|---|
| A、B、X、Y | 角色 移动 |
| 双击屏幕 | 发射 蜘蛛丝 |
| 上划 | 上攻 击 |
| 左划 | 左攻 击 |
| 右划 | 右攻 击 |
| 下划 | 躲避 |
| L、R | 目标 提示 |

**PS：点击下屏左边的图标便可进入购买技能和查看地图。**

## 系统简介



本作是横版过关的类型，游戏方式比较简单，玩家需要操纵蜘蛛侠来进行闯关。游戏路线较上一作来说复杂了一些，玩家需要按照地图中的各项提示来完成一个又一个的任务，直到顺利通过关卡。关卡内拥有一些小任务，感叹号的标志是诸如营救伤员的分支任务，找到伤员时按照屏幕提示划动下屏即可抱起伤员，然后会有往哪个方向走的提示，找到绿色光圈后就可以把伤员放下了。蜘蛛侠的标志则是代表敌人的所在方位，找到这些家伙后就不要客气了。可以发射蜘蛛丝捆住敌人后再施以一顿拳打脚踢。而跑步的标志则是比速度，前提是必须熟悉操作才行，不然就会导致GAME OVER。

## 游戏模式



本作的流程基本没什么难度，而且任务类型都比较雷同，无非就是营救伤员或是消灭关卡内的敌人，这都是有时间限制，熟悉操作和地形便可轻松搞定。以下简单介绍各主要BOSS战的简单打法。

## BOSS打法简介

### 绿魔二世 哈里·奥斯本

由于他一直踩着飞行滑板在空中飞来飞去，攻击手段是向地上扔炸弹，所以只能利用跳跃攻击来对付他，最好的方法就是发射蜘蛛丝来让蜘蛛侠在空中荡来荡去，在接近BOSS时作出攻击便能对其产生伤害。地上的箱子内有补血道具，可以好好利用下。



### 蜥蜴博士

在本关中蜘蛛侠会不止一次的遇到蜥蜴博士，除了要追击他的关卡感觉比较麻烦外，对付他还不是很难。第一次只需引诱他到毒气处便能轻松获胜。第二次把他的HP打掉后，趁其晕的时候开启电闸即可消灭他。



### 沙人

普通攻击对沙人没什么作用，要先打坏场景右侧的石门。注意沙人会使用沙漩涡攻击，非常霸道，可以先在远处引诱他使用这招，然后快速跑去破坏石门。石门开启后再开启水闸，直到开启最右侧的开关便可结束战斗。

### 沙人、毒液

该战斗时，哈里·奥斯本会来协助你，他扔下的炸弹能帮你暂时击晕BOSS，然后你就抓紧机会使出强力的连续技。另外沙人的拳头攻击也非常霸道，尽量不要被碰到。本关有时间限制，一定要快，多利用场景内的HP补充道具，利用一切手段来消灭他们吧。



### 开启游戏内隐藏秘技

完成游戏一遍后，再前往商店便能花一定数量的钱购买隐藏的强力秘技了。

| 强力秘技 | 条件 |
|---|---|
| 所有敌人变为机器人 | 完成游戏后在商店花5000英雄点数购买。 |
| 交替触摸背景 | 完成游戏后在商店花5000英雄点数购买。 |
| 永远保持黑色蜘蛛侠状态 | 完成游戏后在商店花5000英雄点数购买。 |
| 无敌 | 完成游戏后在商店花5000英雄点数购买。 |
| 夜间模式 | 完成游戏后在商店花5000英雄点数购买。 |



如果是首次接触NDS版《蜘蛛侠》的玩家会很不适应本作的操作，利用触摸屏来完成一个一个连贯的动作确实很有难度。而利用触控笔来使出各种强力连续技把敌人玩弄于股掌之中正是本作想到表达的主题。最后笔者也真心期待以后掌机平台上《蜘蛛侠》能真正带给玩家们更多有意思、有创意的玩法！




# NDS 桃太郎电铁DS 东京&日本

桃太郎电铁DS TOKYO&JAPAN

◆Hudson◆TAB◆2007年4月26日◆日版
◆1～3人◆256M◆4800日元◆无对应周边

大家可曾有过与朋友一起坐在桌子边、趴在草地游玩桌面棋牌游戏《大富翁》的快乐时光呢？可曾记得那个因为骰子掷多了点而要给同伴付“钱”而捶胸顿足的懊恼表情呢？在日本广受欢迎、由Hudson制作的老牌大富翁游戏“《桃太郎电铁》系列”最新作《桃太郎电铁DS 东京＆日本》在NDS平台上隆重登场了。本作收录了原本在手机平台上推出的《桃太郎电铁：东京》以及《桃太郎电铁：日本》两款游戏的内容，针对NDS的双屏幕与触控功能进行优化，并加入众多新要素，为大家带来了新一轮的对战狂潮。

文 雷文　编 胧月　美编 咕噜






## 游戏系统




游戏开始共设置了三个选项，分别是《桃太郎电铁 东京篇》、《桃太郎电铁 日本篇》以及《桃太郎大陆》。其中，《东京篇》和《日本篇》分别以东京和全日本作为游戏舞台，而《桃太郎大陆》则是收录了迷你游戏和问答游戏，玩家可以自由选择。

游戏的主菜单很简单，有サイコロ（投掷色子）、カード（卡片）、その他（其他）3个选项。在“其他”选项里，玩家可以查阅到地域地图（地域マップ）、公司财务状况（会社概要）、对手情报（COM情报）等重要的游戏情报，另外这里还能调整速度（スピード）、记录（セーブ）以及退出游戏（ゲームをやめる）。

游戏正式开始时可以自由设置游戏的各种条件，包括时间等，从3年到30年，每个回合经过一个月，所以实际上3年也就是36个回合。至于具体想玩多长时间，还要靠大家自己做出选择。

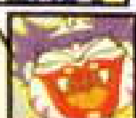
在游戏开始后会随机选择电车的短期行驶目标，所选择的目标会被着重表示并显示在下屏地图上，利于玩家找寻和确认。游戏中投掷色子所得的数字就是玩家能移动的格数，方向可以自由选择，只要没确定，之前走错的都能可以退回来。站点之间会分布有红、黄、蓝三种颜色的方块格子和绿色的五角星格子。进入不同的格子会出现的不同情况，红色是损失金钱，蓝色是获得金钱，黄色是随机获得卡片，绿色五角星格子则是卡片商店，你可以在其中进行卡片交易。








# 游戏心得



## 迅速到达目的地

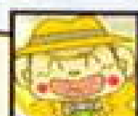
游戏以最终结算日的总资产多少作为判断胜负的依据，因此，如何令自己赚取更多的金钱以及如何有效地阻止对手赚钱就成了我们重要的研究课题。游戏为玩家设置了短期的目标，就是地图上标明的站点。到达目标后，你就会获得一定的资金奖励，在初期，这绝对是很大的一笔财富。而且到达目的地后，还有另一个好处，你可以让任意一个对手背上穷神，带着穷神的对手，很容易会落入穷困潦倒的境况，毕竟每个回合都丢钱，是谁也承受不了的。在到达目的地的路上，你要一边避过损失资金的红色格子，一边尽量选择进入蓝色的格子来获取资金，当然遇到卡片格也不能错过，因为合理地使用它们会让你扭转乾坤。

「引き続き　ゲームの
順位を　決めることになる
総資産の　中間発表です！」

総資産　1　年

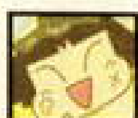
1位　ももたろ社長　7680万円
2位　あかオニ社長　1350万円
3位　ガキ社長　300万円

ガキ　あかオニ　ももたろ



## 更加有效地投资

最主要的赚钱途径，就是去投资，买下站点的各种商铺，尽量选择报酬率高的，比较普通的是50％左右，高的可以达到200％以上，他们可以让你的资产早日增多，如果资金允许，最好将一个站点的所有企业都购入，这样你可以得到两倍的收益。然后在不远的将来，你就会是最有钱的社长了。



## 合理地使用卡片

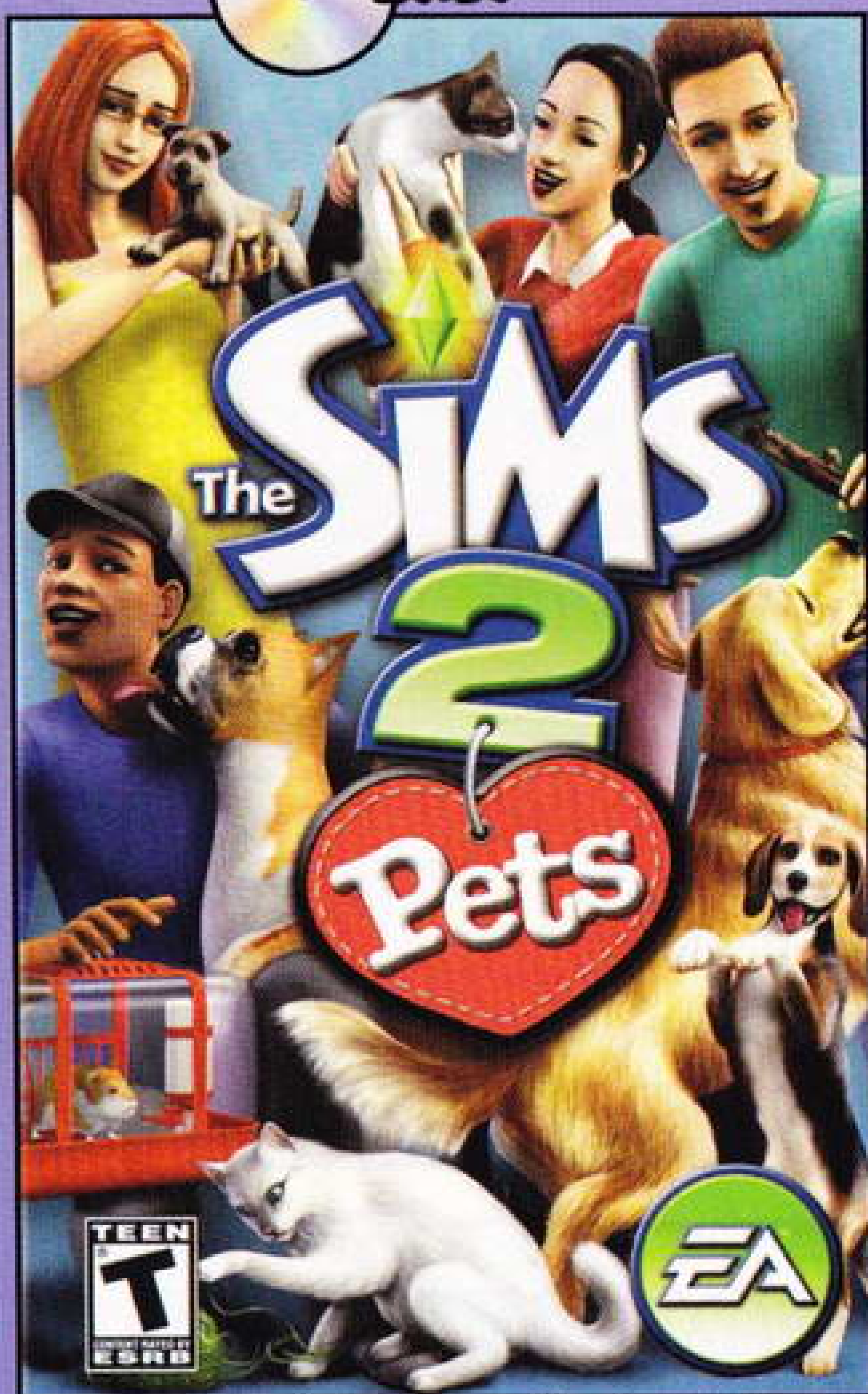
为了赚取更多的钱和更快地到达目的地，我们当然不能完全听天由命，合理地运用卡片将成为游戏胜负的关键。例如由于无法投掷出合适的点数而在目的地附近来回徘徊的时候使用一张“最寄りの站でカード”会让你迅速摆脱尴尬的局面；为了阻止对手接近目的地，你还可以用卡片呼唤卡片超人来将其击飞；如果目的地比较远，那么你可以用卡片乘直升飞机飞到相应的地方或者直接用“县ぶっとびカード”飞到你要去的县附近。合理地使用卡片，会让你更加轻松地获得游戏的胜利。

## 更多地了解日本地理

当进入有些站点的时候，会遇到一些日本地理知识的问答游戏，如果答对的话，会得到奖励，当然答错了就会扣钱。所以，如果想在比赛中获取更大的优势，适当地掌握日本地理常识将会非常必要。



光环收录




EA果然想把"《模拟》系列"向掌机平台全面推广。本作移植自PC版《模拟人生2》的同名资料片，玩家将扮演"模拟街道"上的一位模拟市民，与他的宠物一起度过真实的每一天。虽然没有任何剧情，但也非常充实有趣。玩这款游戏的时候，你也许会在游戏人物身上看到自己真实的影子。

文 宇轩 美编 澄香

**PSP 模拟人生 宠物当家**
模拟人生 宠物当家
◆EA◆SLG◆2006年12月18日 ◆中国台湾版
◆1人◆1290新台币◆无对应周边

## 中文版进入方法

不像以往的官方繁体中文游戏，本作属于可切换的中英文双语版。不过游戏的繁体中文语言不是在游戏中选择的，而是在PSP系统界面下的"系统语言"选项中进行修改。只要将其更改为"繁体中文"系统(注意不能是简体中文)，游戏就会自动进入中文语言界面。而将其更改为"English"或者任何"繁体中文"以外的系统语言，游戏就会以英文显示。如果你装的是OE自制系统，请先打上中文语言补丁，否则"繁体中文"选项是无法选择的，levelup网站就有下载哦。

## 模拟居民操作手册

### 普通模式

| | |
|---|---|
| 滑杆 | 模拟市民移动 |
| 方向键 | 显示状态菜单 |
| △ | 取消/返回 |
| × | 选择物品/使用 |
| ○ | 人物切换(长按打开切换菜单) |
| □ | 图标提示 |
| R+滑杆 | 视角缩放 |
| L | 暂停(长按快进) |
| Seloct | 转换直接/经典模式 |
| Start | 选项菜单 |

### 抓取/放置模式



| | |
|---|---|
| ↓ | 放置物品到清单中 |
| →← | 旋转物品 |
| △ | 取消/返回 |
| × | 抓取、放置物品 |
| ○ | 复原/重做 |
| □ | 显示格子 |

### 翻修模式



| | |
|---|---|
| × | 放置墙壁/地板 |
| R+× | 填满房间 |
| □ | 显示格子 |

### 直接控制模式

这个PSP版新增模式能让你更好地体验到《模拟人生》的魅力。除了宠物之外，你将可以直接控制任意一名家庭成员移动到物品或模拟市民边按"×"选择任意动作使用。

### 经典控制模式

PC版的经典操作模式，玩家不再直接控制模拟市民，而是以旁观者的视角玩这个游戏。控制光标移动到指定物体上，可以给模拟市民下达各种命令。在一个命令没有执行完之前，玩家依然可以下达下一个命令，模拟市民会按照先后次序完成整个任务流程。你甚至可以将一天的流程全部安排好，然后以旁观者的身分去观看这部有趣的生活剧。值得注意得是，在这个模式下，即使不下达命令，模拟市民也会根据它们自己得意愿去行动。

# 模拟居民生活手册



## 生存属性

人活在这个世界上需要干什么？首先无非是吃饭、睡觉这些琐事罢了。每个模拟市民都会有一个独立的生存属性，包括社交、如厕、卫生、娱乐、饥饿、舒适、房间、精力八项。所以首先偶们先来一一解说一下，该如何解决这些生存问题。

### 饥饿



万事食为先，首先要把自己的肚子填满。在游戏中，你可以不用去逛超市，一切食物都会储藏在冰箱中随意拿取，不过——是要钱滴。生吃食物是原始人才干的事情，所以游戏中也只有“小吃”（应该说是零食）一项食物是不需要烹饪的。而其他的东西都需要使用各种炊具做成料理才可以食用。当然，对于懒人也有“生吃”一项可以选择，不过既加不了多少饥饿，还有可能吃坏肚子。推荐初期购买一个“RPG武士食物处理器”只要200元，不但可以做各种烹饪，还能够将吃剩下的食物做成宠物饲料，节约是传统美德嘛。

### 如厕与卫生



这两样事情之所以安排在一起，是因为它们的解决方法都在卫生间里。“如厕”我们就不多说了，记得“方便”之后要冲一冲，否则会招来苍蝇。卫生的下降速度是和房间的洁净程度相关的。如果家里吃完了饭不洗盘子，或者到处都是水渍，卫生指数就会下降得特别快。谁也不想让自己住在垃圾堆里，如果你真的懒得动手，可以雇用一名女佣，每天一小时，每小时10$，只要打一个电话就行了。卫生指数下降到一定程度就必须洗澡了，有淋浴和盆浴两种洗法。淋浴的速度会比盆浴快一些，不过舒适度就比不上盆浴了，怎么选择自己来定吧。

### 房间与舒适

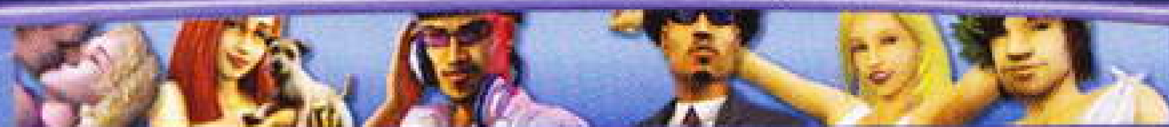


如果你处在一个空空荡荡、陈旧不堪的环境里，想必大家都不会很开心，所以家具的摆设相当重要。每一样家具都有一个房间指数，一般来说，越是贵的东西房间指数就越高。如果你已经购买了样式老旧但相当实用的家具。可以通过购买装饰艺术品来解决房间指数不够的问题，不过它们一般都相当贵。和房间指数相应的，椅子、沙发和床这类家具都有一个舒适指数，当你坐上去的时候，舒适指数就会上升。

### 娱乐



如果只是成天工作，而不娱乐的话，是人都会发疯的。根据模拟市民个性的不同，游戏中也提供了大量可供娱乐的项目。比如看电视、听音乐、玩电子游戏（电脑、街机）、看书或者是下棋，有些娱乐项目还可以顺便提高模拟市民的技能等级。想知道宇轩最喜欢的娱乐方式是什么吗？当然是一边如厕一边玩掌机啦，既可以解决生理问题，又可以解决精神需求，不是一举两得嘛。（饼干：昨天我听说谁NDS掉进马桶里来着？）



## 精力



干完了一天的活，睡一个好觉可以帮助回复精力。一般来说，模拟市民每天睡5～6个小时就足够了，如果做了大量的运动，这个时间还要增加。另外，躺在沙发上小睡一会儿也能回复少量精力。



## 社交





想要生存，光靠一个人的力量是不够的。出门靠朋友，家里靠亲人，这句话一点也没错。模拟街道中居住着数十户人家，想要和他们交朋友，最好的地方自然是城镇中心了。每天都有大量的人在那边休闲、运动、娱乐。和他们互动的选项有许多，比如交谈、玩笑、鼓励、夸奖等等，如果合适的话就会提高对方对你的好感度。和宠物进行互动也可以增加社交属性。

## 工作



没有工作就没有经济来源，不过在模拟街道找工作并没有在真实生活中那么麻烦，每天翻翻门口的报纸就能找到一个理想的工作。一旦找到了工作，除了根据工种的不同，公车会在不同时间段来接你，准时上车就行了。工资是按日来算的，有时候还会有额外的奖励。想要赚钱的话，推荐当商业人士，一分红就是普通工资的好几倍。如果你上班时的状态很好(各项生活属性值都比较高)，又达到了游戏要求的技能值(可以在菜单中查阅)，那么恭喜你可以升职了，前途一片光明啊。游戏中还有一种隐藏职业，就是画家，买一个画架自己画，完成了以后再卖给别人就可以换取金钱。这种职业比较自由，不过刚起步的时候获得的报酬相当低。

## 宠物饲养



作为本资料片的新增内容，宠物系统自然是不可不说的。在游戏中，每个家庭都会配备一个宠物，宠物分为猫和狗两种，玩家可以自由设定宠物的外貌和装饰，将它们打扮得极具个性。喂食宠物需要购买一个宠物碟，然后装上宠物饲料。宠物饲料需要天天更换，否则发臭的食物会让它们生病。如果是猫咪的话，在家中铺一张垫子就能让它休息好了。而狗狗还可以充当防盗的作用，所以最好是给他们买一个小屋，安置在家门口。解决了宠物的生活问题，还要与它们进行交流。没事经常陪它们玩一玩，逛趟公园，这样才能提升它们对你的好感度。另外宠物还能学会各种各样的动作，不过教会它们可需要花不少的时间。



## 购买模式



在系统菜单里选择购买选单就可以进入购买模式。家具的排列分为风格、房间和类型三种，数量也非常之多，挑选的时候可别看花了眼哦。摆放家具的时候要注意放置的方向，如果放错了位置，模拟市民是无法使用的。另外一个房间内摆放家具的数量也有限制，一旦超过了这个限制，就会引发火灾。还楞着干什么，赶快拨打119叫消防队吧。本手册就到这里，感谢您的阅读。






# 掌机演义

文 白兔王子
编 马修
美编 紫枫

《掌机演义》又和大家见面了，上回说到到2004年E3上两大主机的初次对决，笔者原本打算等两大掌机有点结果再继给大家讲，没想到一直忙碌到现在……考虑到如今的《掌机王SP》有很多的新读者，因此笔者也就在前言里向大家简述一下这个专题，这个专题实际是对业界的综合回顾评论，因为是演义，所以权威性、学术性、深度、内涵等就放在次要了，最关键，是给大家一个回顾概括，并看个热闹，前两次记述的是从Game & Watch开始到2004年E3 PSP与NDS的第一次正面交锋，接下来我们继续讲——

## 第八回 未雨绸缪双强争先声 隔岸观火微软扶弱势

2004年E3的那次交锋很多人还都记忆犹新，因为这次交锋不仅仅是两个掌机的较量，更是索尼抛出了攻陷任天堂最后阵地的军令。虽然PSP和NDS无论是机能还是外形的差距都已人所共知，但此次PSP并没有提供游戏试玩，倒是任天堂接连弄出不少展现新玩法的东西出来吸引眼球，老任抢先开了这一枪算是主动，但想狙PSP的汹汹来势却没那么容易。于是，两部主机、两家厂商的竞争便从2004年的E3开始了。

其实，任由NDS表现出来怎样的创意，机能强大的PSP成为E3的焦点都是所有人、包括任天堂高层和支持者们预料到的，日后想像排挤GG、NGP那样把有着深厚背景的PSP轻易痛





▲7月28日公布的NDS外形看起来比原外形时尚大方多了。





■从主题为摇滚与游戏的"Fusion Tour"活动以及邀请新生代天后宇多田光代言NDS来看，NDS的年龄定位明显要高于GBA。

的意图再明显不过：一是为即将登场的"第三支柱"NDS让路，二则是在GBA SP即将失去主流掌机地位前，再借由降价冲击一下市场，让任天堂的品牌形象继续深入人心。实际上，任天堂对于GBA的态度是很明确的——即使是NDS登场，也让群

快地挤出市场，显然是不大现实的；而索尼想像从前那样把自大惯了的任天堂的最后阵地一举冲垮，同样不大现实。为了能在2004年末的主机登场增加筹码，两家公司都在为各自的新贵奔走宣传着。

首先是任天堂，在2004年7月28日突然公布了NDS的新造型，比起E3上公布的那个圆头圆脑的小家伙，官方网页图片上银白色新造型的NDS看起来时尚了许多，任天堂也借此赢回了一些外观上的票数。而后的9月15日，任天堂还请来日本著名歌手宇多田光代言NDS，从此，任天堂的主机和游戏都和女明星们结下了不解之缘。9月20日，NDS又邀请多名摇滚明星在北美37州展开名为"Fusion Tour"了巡演，让玩家在大街小巷试玩NDS——以上这些宣传包装手段，实际上任天堂早在GBA SP时代就已用过并尝到了甜头，此次的故技重施，又给自己再拉回不少选票，倒是不少任天堂的支持者们觉得任天堂没有了当年家用机市场全面溃败时的沉稳而为之捏一把汗。

秋天，当时仍在掌机市场如日中天的GBA SP宣布降价，日版由12500日元降到9800日元，美版则从99.99美元降到79.99美元，此举



■任天堂针对中国市场专门发售的中国龙限定版SP。

众基础广泛、软件成熟的GBA立刻退出历史舞台，NDS的机能不如对手已是人尽皆知，初期第三方能将NDS强调的异质操作和NDS机能把握到什么程度也是未知数，因此GBA不仅不能在年末退休，任天堂方面还可能希望让GBA在即将到来的大战中继续占据一方，即使不能和PSP、NDS形成三足鼎立，起码也能助NDS走过大战初期最艰难的日子，大概正因为如此，任天堂才不止一次地说NDS并非嫡系掌机、而



▲在NDS发售前，任天堂用《瓦里奥制造 摸摸乐》展示了其匪夷所思的创意。

是任天堂第三支柱。软件上，以《口袋妖怪 绿宝石》、《塞尔达传说 小人帽》为代表的大作群使得2004年的GBA SP热潮一浪高过一浪，其中的《瓦里奥制造 摸摸乐》更是向玩家们传达了任天堂的创意；主机方面，任天堂亦通过神游公司代理于6月、10月分别在中国大陆先后发售了行货GBA和GBA SP，虽然中国大陆因为盗版问题让众多厂商却步，但任天堂还是看中了中国大陆玩家的庞大的消费群，尽管小神游GBA和软件的销售状况都不理想，但小神游SP却因为价格低于水货而有了不错的销量。

比起严阵以待的任天堂，索尼已是一派意气风发、胸有成竹之态，在2004年7月的"PS集会2004"上，SCEJ宣布了UMD的一些细节：每

张造价250日元，SCE方接受最低100张的订单，可以通过APOLP在线下单系统委托索尼生产……这些令游戏商发行商更好地控制出货量的举措使PSP的支持厂家从34家增加到了59家，对应游戏也达到了59款。

机能的绝对优势、厂商的支持、玩家的认可，10年前PS称霸家用机市场一切具备的要素都在再现，10年前家用机市场上的胜利与失败，也似乎正将毫无悬念地在年末再次上演……索尼的自信让人感觉到PSP就像一辆轧向茅屋的战车，任天堂在接下来的交锋中将如同茅屋一样被索尼战车毫无悬念地碾碎，索尼的一切计划都在有条不紊地进行，其表现出来的自信，如同一个百战百胜的拳王即将面对一场毫无悬念的比赛。

2004年的东京游戏展，任天堂照例没有参加。在9月21日的索尼战略发表会上开始的一个小时前，任天堂忽然对外公布了NDS的价格——15000日元，相信没有人会以为这是巧合，而任天堂的这一招，终于让有条不紊的索尼乱了阵脚，使得索尼的战略发布会出现了15：30～15：47这著名的空白17分钟，索尼高层以交通堵塞导致迟到的牵强借口来解释，而发布会的最后，玩家极其关心的价格也没被公布。一直满面春风的久多良木健针对NDS的售价发表公开声明，声明中首先便称NDS和PSP根本不是一个时代的产物，当年SFC再便宜，PS同样是大卖！而PSP的价格，要看玩家和厂商们的反应再公布。印象中，从PS称霸家用机市场开始，健叔对市场就从来都是信心十足、胜券在握，然而此次的强敌相遇，无论是索尼，还是任天堂，家用机和掌机市场的两个老大终于都显出了少有的慌乱和底气不足。



▲索尼在东京帕雷斯饭店举行的大型未来战略发布会整整延迟了17分钟。

老道的任天堂轻轻一击正中对手要害，让外表沉稳的对手终于显露了慌乱之态，然而这不过是个缓冲，当10月27日索尼公布了PSP的19800日元的建议零售价时，立刻欢呼声一片。在10年前助PS问鼎家用机市场的Square Enix宣布加盟PSP，并公布了《危机之源 最终幻想Ⅶ》。

PSP如上的好消息让对手任天堂的股价也在两日内下跌了6.7%。不过任天堂在其经营了十多年的掌机市场的人气还是非常高的，就在PSP售价公布两天后、支持者们还在为PSP的低价欢呼叫好时，来自美国著名游戏零售商Gamespot的10月31日的消息也让任天堂及其支持者们再度振奋——Gamespot首批NDS的配货已经被预定一空。而到11月12日，日本国内NDS的订单数已经突破了200万。

用扑朔迷离来形容当时的局势，实在是再恰当不过，除了PSP和NDS的前哨战。诺基亚也在8月的报告中宣布N－Gage达成百万总出货量！2004年11月11日，在E3上公布的由英国公司Tiger Entertainment推出的机能强大的新掌机Gizmondo也在两大主机的鏖战中正式上市，野心勃勃却并未涉足掌机市场的微软，以《世纪帝国》、《机甲先锋》、《It's Mr Pants》三款游戏来为Gizmondo捧场，微软游戏制作室更公开宣布将大力扶持掌机市场的第三方势力。



▲微软很看好Gizmondo强大的机能，希望能借此投石问路。

时间渐进岁末，将展开掌机市场前所未有的大战的12月正一天天地临近，任天堂、索尼的前哨战接近尾声，此消彼长中，索尼的PSP获得了业界的一致肯定，末了公布的售价让任天堂股价应声下跌，但玩家们仍然保持着对任氏掌机的执着，发售前的前哨战中，PSP并没有将机能差之一等的NDS绞杀于襁褓中，没能赢得这场前哨战；而NDS，虽然机能上已经显而易见地落了下风，但其倡导的全新玩法，还




■12月，行货N－Gage QD正式进入中国大陆市场。

是吊着众玩家们的胃口，作为一直以来拼机能的主机市场，任天堂能够在NDS明显不如人的情况下仍受大众一直关注，那么我们同样也可以说，任天堂，最起码没有输。此未赢，彼未输，其结果就是两家的前哨战打了个平手。而2004年的GBA大作群使得GBA不可能很快地退出。已经达成百万出货量的N-Gage也已于12月份将N-Gage QD正式进军潜力巨大的中国市场。有微软撑腰的第三方掌机势力Gizmondo以及身兼PDA、游戏功能于一体的Zodiac能走多远，在掌机市场这潭混水中能摸到多大的鱼也是未知。惟一可以肯定的，就是2004年末和接下来的整个2005年，注定将在不平静中度过。

## 第九回 捷足先登NDS捷报频传 初涉江湖PSP初遇坎坷

2004年11月21日，NDS在北美率先上市，打响了次世代掌机大战的第一枪。美国的EB Games等零售商于20日午夜就开始在各大城市举办NDS首卖活动，第二天清晨毫无例外地出现了排队购机的人潮，来自EB Games的消息称在首卖当天晚上，多数分店的NDS便销售一空。其后，任天堂的官方消息宣布，美版NDS上市4天内便突破了50万销量；而同门兄弟GBA也没有因为NDS的发售而受影响，在感恩节商季的周销量达到80万，使任天堂当周营业额达到1.64亿美元。任天堂向市场放的这第一枪，惯例地来了一个开门红，出于此，任天堂在2004财年中期财务报告中将NDS年内400万的出货量提高到500万。12月2日，NDS在日本上市，《日本产业新闻》报道，NDS在日本发售的4天内出货57万台，实际店头销量46万台。而《FAMI通》对零售店的调查结果显示，NDS已经成为日本最受欢迎的零售商品。到12月8日，北美NDS销量突破了70万；12日，日版也达到70万。



■12月2日清晨东京街头的排队购买NDS的景象。

以上便是的任天堂新掌机NDS的捷捷快报，和以前的GBC、GBA发售时一样引发了购机热潮，就如世界上本无PSP这个对手一样。实际上，NDS既然在前哨战中和PSP打个平手，又有掌机市场独据15年积累的人气以及先于PSP下手抢夺市场的先机，NDS取得以上的成绩并不足奇，从某种意义上来讲，在PSP尚未正式登场前，一切仍只是任天堂一家在唱独角戏，无所谓胜负，真正的战争，是从PSP发售开始。



▲穿着店员衣服亲自向玩家销售PSP的久多良木健。

12月12日，带着家用机市场王者之风的PSP有条不紊、从容自信地发售了，面相和蔼的久多良木健为这个PS家族新成员奔走于新宿和涉谷，穿上店员的衣服向玩家销售PSP，人气颇旺的久多良木健和人气颇旺的PSP产生的叠加效果使得PSP的首发排队购机阵容蔚为壮观，涉谷、池袋等地出现了1000多人排队的壮观场面，日本电器店YODOBASHI的一家分店更出现了1300人的超长队伍，据不完全统计，PSP首日销量达17万1963台，索尼股价当天上升了2.1%。一如家用机市场的王者风范，新来者PSP，完全没有将早于自己差不多一个月上市的对手放在眼里，首发日玩家的空前热情更让人们感觉到，索尼在家用机市场上的成功，

将毫无悬念地复制到掌机市场上。

然而掌机市场不是家用机市场，在家用机市场坐十余年末座、又在掌机市场异军突起十余年的任天堂，也非彼时目空一切的任天堂，这个开始，两家厂商各有值得称道之处，谁胜谁负实在难以预测，更关键的是，经历这一场轰轰烈烈的首发，PSP对NDS造成的影响并不大。到12月21日，任天堂官方宣布，原定的NDS的200万出货量已提前10天达成，日本美国市场双双突破了100万，《华尔街日报》还将NDS评为“年度必买产品”。

2004年末，初露锋芒的索尼PSP之矛，没有戳穿任天堂的NDS之盾，甚至连一个划痕都没留下。

倒是PSP发售后遭到不少负面消息的困扰，比如著名的飞盘事件在网络上被盛炒，人们都津津乐道于小盘从UMD仓弹出来的杀伤力，当然，这个夸张的话题随着PSP的全面普及，也就归于了沉寂。真正让索尼方面困扰了一阵子的是PSP那为达到外观要求而缩水的右键及□键，玩家们对此声讨不已，硬件高手们拆开机器后并公开的图片，更确凿地验证了PSP在按键上做了手脚——然而久多良木健在接受《日经商业》采访时拒绝就PSP质量问题道歉，并称“这是用户和游戏软件商必须要适应的”——且不说让用户去适应商品这种话有多么自大，健叔此时的强硬和PSP初售时亲自向玩家销售PSP的亲和也实在是迥异，甚至让人联想到买卖成交前后态度完全两样的奸商。健叔的强硬让吃了亏的玩家们更加愤怒声讨，众多人云亦云的闲人则跟着起哄，而仍想买PSP的玩家却因为缺货而牢骚满腹……一时间场面煞是热闹，索尼和PSP也因此搞得灰头土脸。初上市的这一轮交锋，PSP便遭到了围攻，然而这个围攻并非来自于对手，而是PSP自身的先


■PSP四个功能键的导电胶皮上可以看出，□键的位置明显缩短。

天问题和索尼高层的的强硬态度引发了玩家们的不满。直到2005年2月底，索尼开始正式受理按键问题，声讨浪潮才逐渐地退了下去，最终归于平寂。



■与图片上相比，拿到手的NDS感觉仍旧是大而厚。

与PSP初登场便遭遇围攻的境遇不同，NDS那面倒是一派歌舞升平，NDS机能差于PSP是人们已经接受的事实，外形虽然远不如7月份公布的图片那么时尚甚至大有砖头之态，但玩家们倒也坦然面对了。反倒是《银河战士Prime 初猎》、《马里奥64DS》的3D效果却都给了玩家们小小的惊喜，《大合奏》、《瓦里奥制造 摸摸乐》也都向人们初次展示了NDS异质玩法的有趣之处。

不过，潜在的危机就在这一派歌舞升平之下涌动着，理论上，彼此竞争的两方中的一方负面丑闻缠身时，另一方当大举发动攻势，然而我们没看到任天堂有任何的大动作，仍旧按部就班地进行着自己的计划，陆续发售那些难以引起轰动的游戏。也许还有一个原因，那就是战前两家所说的市场定位不同，已经跟随任天堂家用机走过颓败的任饭们一直热情地支持着任天堂，而跟随索尼走了10年的PS系玩家即使抱怨也不会因为这点事而放弃索尼和PSP。

第一轮战斗，NDS没能阻挡得了PSP顺利杀入掌机市场，但同时PSP也没能在机能绝对领先的情况下胜出这第一轮的交锋，两部主机依旧扯了平，没有所谓的胜败。而这个结果，对于盘踞掌机市场十余年未允许他人入侵的任天堂，不是那么容易接受，但必须要严阵以待，因为这个对手实在太强大；而索尼，也可以说在PS成功后难得地遭遇了平局，毕竟以前PS系主机在胜了SS后几乎是一路胜利，对于在家用机市场上靠机能和软件赢得天下的索尼来说，掌机这个领域实际上还很陌生，如果不小心翼翼、步步为营，那么就很有可能走先人们的旧辙，搞不好甚至会让虎视眈眈的微软钻了自己家用机市场的空子。NGP、WS都输得起，因为SNK、Bandai虽有野心却没有什么负担，硬件没玩转可以继续做游戏，然而索尼的PS系主机已经站在了家用机市场的顶端，高处不仅

不胜寒，更输不起！

值得一提的是在这第一轮的较量中，NDS受到了新用户群的喜爱，调查显示，玩法古怪奇特的NDS吸引了很多原本不大接触游戏的女性玩家和大龄玩家。而PSP，更使很多从家用机市场一路追随PS品牌的家用机玩家成为了掌机一族，说到这，我们倒是看到，掌机市场这个大东家已经胜了，两款新掌机，都让掌机市场扩大了很多，而且还在不断扩大着。

# 第十回 床头金尽天堂陷危机 旧景重现索尼争霸王

2005年，任天堂和索尼将不可避免地展开一次又一次的正面交锋，有分析师推测，最迟在这一年的年末，胜负便会有初步的结果。

1月底，任天堂公布了第三财季(2004年10月～12月末)报告，报告显示，一直因掌机市场的和谐安定而冷热不惊的任天堂如今业绩惨淡，净收入仅为213亿日元，其最直接原因，便是任氏掌机新贵NDS缺乏大作刺激。这个财务报告凸显了NDS更是任天堂的最大危机——软件危机。历史上任天堂的成功无不是得益于软件，即使在机能占明显优势的16位家用机大战中，SFC还是凭借众多优秀游戏赢得了最终的胜利；而掌机市场，任天堂同样依靠大量的优秀游戏开拓了掌机市场这块荒地，更成功地击退了机能明显强于GB、GBC的GG、WS、NGP等对手。然而成于此亦败于此，10年前众多第三方厂商倒向PS，使得任氏一直称霸的家用机市场瞬间格局变化，如果不是任天堂有众多的本社看家大作撑着，恐怕任天堂就彻底失去家用机市场了。

而2005年初的NDS上，确实很缺乏足以问鼎业界的大作。《马里奥64DS》虽然人气高素质也高，但毕竟是复刻。《瓦里奥制造 摸摸乐》虽然有新意但缺乏《口袋妖怪》那种横扫天下的气势。2004 E3宣传的的那些吸引眼球的游戏如扯皮卡丘脸蛋的《口袋妖怪冲刺》、“划着玩的游戏”《捕捉！触摸！耀西》等，都给人以小打小闹的感觉。第三方厂商能把触摸操作自然应用到游戏中的更是屈指可数，大都是让平时完全可以关闭的菜单独占一屏，然后仅仅是这个菜单支持触摸操作，给人感觉这些游戏的下屏完全就是鸡肋，原本一个屏幕就可以搞定的游戏却要浪费两个屏幕；一些无良的厂商甚至干脆将GBA版游戏一成不变地放到NDS上屏，再在下屏加个触摸菜单便了事——这些吸引不了非核心玩家同时又让传统玩家不齿的行为令NDS的形象大打折扣，少有的几个体现NDS 3D机能的游戏在PSP强大的3D表现能力面前也显得自惭形秽。




▲NDS首发阵容中备受瞩目的作品，大都没有引发预期的轰动。




▲PSP版的《山脊赛车》的画面，即使现在来说其画面水准也是非常高的。

反观PSP，倒大有当年PS的气势，《山脊赛车》、《大众高尔夫》、《真·三国无双》等家用机上人气作品的高质量移植，使得两方的软件阵营出现了强烈的对比。PSP的这些游戏让人觉得PSP不愧是华丽时尚的次世代掌机，而NDS的游戏却让玩家们陷入了迷茫——所谓的创意，就是在下屏加个地图或菜单吗？

硬件机能的差异尚可以用创意去弥补，然而此时2004 E3上任天堂所表现的那点创意好像已经用完，而接下来NDS上已经开始大量出现鸡肋般的“触摸菜单”了。

市场是无情的，整个2005年的第一季度，任天堂和NDS都在冰点中度过，10年前家用机市场上的败剧似乎正在一成不变地上演着，即使任天堂是这个市场的开拓者，如果没出现能抓住玩家的心的游戏，那么最终也将被淘汰！


▲《为你而死》是NDS初期非常少有的第三方精品。

软件危机越来越浮出水面，然而任氏的岩田掌门却在2005年3月11日任天堂召开的"游戏开发者大会"上，一改2004年E3上底气不足的颓态，虽说NDS继续被软件危机困扰，但却没有被PSP猛烈的硬件软件攻势给伤到。不管怎么说，2005年一季度，本来遭受软件危机的任天堂却成功抵挡PSP的硬软件双重冲击，所以说岩田聪在发表演讲《玩家的心》时表现出一副信心十足的样子也就不足为奇了。在岩田掌门的演讲中，人们知道，即使初发售便遭遇软件危机的NDS，也已于3个多月的时间在美日两地突破了400万，而任天堂在GBA初期就曾致力的网络计划也将再次启动，并于2005年内开通。

任天堂就是这样一个公司，即使某一时段软件严重缺乏，支持者们也相信任天堂，因为任天堂自家掌握着众多的百万大作，而任天堂也是迄今为止惟一一家仅靠自家软件便可支撑自家主机的神奇公司，从FC到NGC，从GB到GBA，无数的玩家因为喜欢任天堂的游戏而不自觉地拯救了这个公司。3月中旬，NDS在英国上市，首周8.7万台销量再次给任天堂赚足了面子，而此时的NDS已经成为英国首周卖得最好的主机，3个月后，欧版NDS便突破了百万销量。


▲Jack Tretton，现已为SCEA总裁兼集团首席运营官。

面对岩田掌门的自信演讲以及NDS在欧洲市场的高人气，索尼以3月24日的北美PSP销售予以了回敬，为了防止重现日本出货不足的窘境，此次索尼准备了100万台PSP来迎接热情的北美玩家，首发当天，美国数千家游戏店举行午夜夜卖。PSP北美第一周实际销量达到六七十万，丝毫不逊色于PS、PS2这些兄长，时任SCEA行政副总裁的Jack Tretton骄傲地宣布："我们的对手在局部市场获得了成功，但是没有哪个竞争对手能像我们这样获得全球性的成功！"

至此，任天堂、索尼两家的大战全面展开，然而，在2005年一季度，这个本该发生激烈交火的时段，两大掌机却不约而同地为自己的事焦头烂额——PSP的质量问题和缺货问题，NDS的软件危机。然而，索尼态度的改变已经让玩家再度接受了索尼，而NDS和任天堂，却陷入一个难以挣脱的泥沼，这个泥沼正来自于任氏孤注一掷、同时也被业界一致看好的异质操作，然而全新的操作应用到传统的游戏类型上时，却发现如此不伦不类甚至多余，NDS的异质操作被怀疑，任天堂以及它防御索尼攻势最终防线的NDS正在被质疑。毕竟真正异质的主机，仅仅有异质的操作是不够的。

## 第十一回 剑走偏锋任天狗巧挽败局 蓝海战术脑白金再创奇迹

任天堂是少有的受上天眷顾的厂商，这个厂商在业界曾创造过数个奇迹，当年宫本茂原本为FC开发的谢幕作《超级马里奥兄弟》，却给已经走进死胡同的整个业界带来了全新的开始；任氏家用机市场溃败千里时，简单的《口袋妖怪》不仅挽救了任天堂，还让原本已接近末路的掌机市场再度繁荣并且规模越来越大；而在这个机能明显不如对手，异质操作被质疑的生死存亡之时，又有一系列新的游戏出现，它们不仅挽救了表面歌舞升平、实已进入危急存亡之秋的任天堂，更大大激活了业界，使整个游戏业都在这些新游戏出现后呈现出良好的增长之势。这一系列软件，被称为"触摸世纪"。

关于"触摸世纪"、"蓝海战略"，《掌机王

SP》都有过专门的稿件予以介绍，笔者这里就不做多介绍了。就像任天堂那异质的NDS一样，NDS想真正火起来，同样要依靠于一系列的异质游戏、从GBA SP时代便尝到甜头的异质宣传(相对于游戏市场的传统宣传手段)、乃至雷吉这样异质的发言人。可以说，任何一个环节出现向传统投降的疏忽，那么整个异质游戏推广计划就注定要面临挫折甚至失败，NDS早先的底气不足，便是出在这游戏的问题上了，因为这异质游戏不仅玩法另类，游戏本身也要另类。还好，在危机爆发之前，《任天狗》出现了。

从传统的游戏评价角度来看，《任天狗》除了狗狗真实可爱，实在没有太多可圈可点之处——华丽的画面、优秀的音乐、完善的世界观、上佳的操作、一骑当千的豪迈、庞大的收集育成系统……《任天狗》所不具备的大作要素实在太多，但它同样成功了。




▲没有自己特色的游戏，那么掌机只能做家用机的附属。

回顾掌机市场的形成至今，掌机市场从最初的Game & Watch走的便是简洁路线，当然当时的家用机、街机游戏也都很简单，但随着技术的发展，街机、家用机都开始了高品质路线，街机游戏曾在一段时间内代表着业界的最高技术，家用机也一度以能尽可能完美地移植街机游戏为荣；而技术更低端的主流掌机GB上，一开始卖得非常好的虽然是千变万化的《俄罗斯方块》，但后来仍一度向家用机、街机移植靠拢。这种一味地跟着高端主机走的路线虽然是捷径，但会丧失自我甚至走向万劫不复的深渊。所以家用机大力发展RPG、SLG、AVG，最终与街机完全平起平坐。而GB经历过低谷后，也由《口袋妖怪》发现了新大陆，至此，收集育成类游戏不仅在掌机上泛滥，家用机上也不可避免地被这股风潮侵袭——以上笔者只是想说明，不同类别的主机，必须要有自己的独创风格，跟着高端类别主机走，顶多做个附属。家用机如此，GB系主机如此，强调新操作的“第三支柱”NDS更是如此，而“触摸世纪”，正是与强调异质的新主机呼应的异质系列。

其实触摸世纪的第一作《电子浮游生物》并不成功，对传统玩家和非玩家都难构成吸引。但《任天狗》不一样，狗与人类的关系不必多说，游戏中那几只小狗的生动可爱也是早有见识，更关键的是，这款游戏是与游戏中的狗狗实现直接交流的，用笔去摸狗狗，对着麦克风喊你给狗起的名字这比当初成功在先的《宠物蛋》更加直接，造成轰动和热卖自然也就是情理之中了。




▲任天狗的最吸引人之处在于和狗狗实现了几近真实的交流。



■川岛隆太教授，看起来并不像游戏中那般猥琐。

《任天狗》只是一个开始，当被国内玩家戏称为“脑白金”的《成人脑锻炼DS》发售后，更猛烈的触摸世纪风暴来临了。和《任天狗》一样，《成人脑锻炼DS》同样没有一点传统大作的成功要素——连可爱的狗狗都没有，就一个“猥琐大叔”考验玩家的智商。然而这款游戏却将触摸世纪风暴推向了高潮，无数玩家和从未接触游戏的人喜欢让游戏中的川岛隆太教授来锻炼大脑。



▲松岛菜菜子的广告为“《成人脑锻炼》系列”增加了不少人气。

4月的《任天狗》、5月的《成人脑锻炼DS》，终于一扫一季度NDS在PSP重压下的阴霾。

重压下的任天堂没有被压倒，和10年前一样，再度借由创意重生；和上次不同的是，这次任天堂根本没有等到危机爆发，承接着欧洲热卖的气势，NDS直接过渡到了“触摸世纪”新纪元，索尼借冲击掌机市场彻底摧毁任氏帝国的计划至此已经失败，接下来PSP可以做的，只是在掌机市场究竟能抢多大的份额，毕竟没打垮对手不等于败给对手，正如《风云再起》中

东方不败与洋鬼子那段"你有神功，我有科学"、"你有科学，我有神功"的较量，PSP和NDS之间，也是"你有创意，我有机能"。如前所说，二者都在彼此的明争暗斗中大大扩大了各自的市场，追随PS品牌的玩家们固然大多不会去正视"触摸世纪"，而任天堂新开发的那些主妇、中年人等原本不玩游戏的新玩家们，同样不容易对PSP的机能产生兴趣，从某些方面来看，两家厂商确实在走不同的路线，而它们之间不过在各自传统游戏领域有互不相容的利益，这个时候谁再想把谁打倒已经不大可能，除非是自暴自弃。

## 第十二回 改头换面GBA三度瘦身 寸土必争小势力进退纷纭

以上说的是触摸世纪，不管路线怎么不同，不管双方怎么扩张市场，但一山毕竟难容二虎，更何况两家公司有着可以用"世仇"来形容的过节——曾经意气风光的任天堂失信放了索尼的鸽子，而后自己杀入游戏市场的索尼不仅把任天堂赶下家用机王者的宝座，还一路赶尽杀绝。即使两家掌机真的定位不同，那在仅有的共存空间中也必将斗得你死我活，而PSP和NDS的最基本定位，偏偏又都是掌上便携游戏机。

两家公司的恶战让掌机市场迅速扩大的同时，也让非主流第三方势力的生存空间进一步缩小——当这个市场一家独大时，垄断者还可以任由一些成不了气候的掌机在市场的角落里自生自灭；如今两大掌机争夺时的寸土必争，必然让第三方势力更难生存，分得一杯羹也好，蛰伏等待时机一飞冲天也罢，只要还没成势，在大战中就很难活下去。2005年4月22日，


■韩国是PSP亚洲战略的重要环节。


▲小巧时尚的GBM吸引了不少人。

在英国上市不到半年并有微软撑腰的Gizmondo便宣布降价100英镑，以求继续生存。

非主流势力降价求生，战得正酣的大佬们则是按部就班地实施着各自的全球制霸计划，获得北美首发大捷后的，PSP面向亚欧的全球计划便开始筹备启动。4月30日，韩国版PSP以32.8万韩元的价格高价上市，首发日售两万台。之后的5月12日，港版PSP亦以1980港元的价格上市。

2005年的E3上，任天堂的家用机新主机以及GBM也公布的同时，岩田聪也在展前发布会上宣布：NDS在3月中旬的全球销量已经突破500万台，软硬件销售比例4：1，是很理想的比例。而在索尼的2004财年结算中显示，截止2005年3月底之前，PSP的主机出货297万，游戏出货570万，硬软件销售比例明显低于对手。(软硬件销售比例显示的主机用户的软件购买能力，是第三方厂商的重要参考数据之一。)

以上数据还来自触摸世纪风暴袭来之前、NDS正被PSP重压时的数据。其实，如果从日本本土的发售表来看，即使是2005年一季度，NDS最为灰暗的那段日子，在掌机软件销量榜上，我们仍会看到众多的NDS和GBA游戏占据着位置，最差时也不过是PSP、NDS、GBA三

部主机上的游戏轮流坐庄居榜首，而这，也就不难理解为什么即使是"冰点"状态下的NDS，仍没有爆发出当年家用机市场那样的危机的原因了。《任天狗》发售后毫无悬念地雄居榜首，接下来的销量老大又被自家的后起之秀《成人脑力锻炼DS》接了去，而PSP的"脑白金"噩梦就此开始，形势也开始出现了明显的一边倒。

就日本本土市场来说，NDS从4月《任天狗》发售就开始大举了反攻，而当4月的日本市场的NDS由于《任天狗》的发售而开始回温时，北美市场的NDS却正遭受着首发PSP的剧烈冲击，4月份美国版PSP的40万销量重压着NDS乃至其兄长GBA，这种情形直到夏天才得以逆转。



▲中国大陆行货版DS正面的LOGO是"iQue"而非"Nintendo"。

6月15日，公布许久的中国大陆版iDS在众多中国玩家的期待中上市，不少玩家都在等待着行货NDS发售的这一天，然而捆绑《直感一笔》这样一款难以吸引传统掌机玩家的游戏套装价格却难以让玩家接受，最终iDS的首发状况很不理想，和日本、美国等其他国家和地区的热销形成了鲜明的对比。

2005年7月25日，正当玩家和业界的人们关注着PSP和NDS的热火朝天的大战时，来自于美国Tapwave官方网站的一则公告让人们重新又把目光转向了曾经在E3上露过一面此后便消隐于PSP、NDS大战硝烟中的Zodiac，官方消息宣布："We are sorry to inform you that the Zodiac business was discontinued and service and support are no longer available as of July 25th 2005。"Zodiac退出了！这台PDA掌机在2003年末发售时在PDA用户中曾一度受到关注，然而在2004 E3上真正走入游戏玩家视野时，游戏玩家们的热情早已投入到了游戏市场两大厂商索尼和任天堂的新主机中，之后，昙花一现的Zodiac便淡出了多数游戏玩家的视野，甚至有人将之遗忘，直到这一天它离开掌机市场时，才再度受到关注。来自于PDA用户的使用反馈称，这款有着金属外壳的PDA掌机不仅拥有着华丽的外表和华丽的游戏画面，屏幕显示效果也相当棒，拿起来的手感很舒服但游戏手感并不理想。这样的掌机在PSP、NDS即将登场时以掌机身份出现，确实难以吸引到玩家，虽然这款同样拥有多媒体功能的掌机比起PSP也毫不逊色，然而在玩家心目中，Tapwave和Sony根本不是一个档次——即便是亲任派的玩家。而导致其最终失败的根本，还是缺乏游戏的支持。Zodiac的退出不仅昭示了两大巨头龙争虎斗中非主流第三势力的生存空间越来越小的事实，同时也证明，在掌机市场如果没有软件支持，机能再强大的掌机也休想被以玩游戏为最终目的的玩家们认可。



■定位为PDA掌机的Zodiac曾在2004年E3与全球掌机玩家有过一面之缘。

## 第十三回 弃卒保车NDS守阵告捷 此冷彼热PSP制霸欧洲

8月22日，在日本热卖的触摸世纪先锋《任天狗》在北美上市，首周25万的销量宣告日本的触摸世纪风暴成功登陆北美，配合从149.99美元到129.99美元的NDS首次降价，使NDS的销量狂增3倍，把对手PSP远远地甩在了后面。NDS的降价也让一些尚未入手PSP的玩家们开始期待起了PSP的降价，因为NDS不管出于什么原因降价，价格战都已经宣告开始了，更何



■2005年末发售的"霸王包"曾一度被认为是PSP的变相降价。

游戏媒体策划着各种各样的专题来庆祝这款划时代的动作经典。任天堂官方更是不失时机地再次复刻《超级马里奥兄弟》，被缩小得不能再小的GBM的日版也赶在这个档期发售，其后GBM的美版、中国大陆版和欧版也相继于9月、10月、11月上市。小巧时尚的机身以及与PSP同样优秀的屏幕，使得这个小家伙迅速聚敛了大量的人气，而关于GBA的三度变身也成为了一时间的焦点话题，赞也好，不屑也罢，我们不得不承认，任天堂那把主机换上不同颜色的"换装魔术"甚至把主机改头换面的"变身魔术"实在是玩得炉火纯青，一方面任天堂抓住了大众求新求变的心理，另一方面用户也认可了任天堂这种人尽皆知的"魔术"。而索尼方面似乎并不擅长或者说不屑于这种手段，不过面对掌机市场，老道的对手的一些经验还是要参考借鉴的——果然，9月第三周，白色PSP的发售令PSP挽回了不少的颓势。

况此时PSP已经颓势渐露——然而索尼此时却并没有针对对手的降价表示出任何PSP降价的可能。不过11月17日，索尼推出的售价29800日元的豪华组合霸王包，却被业界一致认为是PSP变相降了价，但"霸王包"是限量的，当"霸王包"卖光后，人们还是要原价购买PSP，直到2007年春，PSP才不紧不慢地降了价。

触摸世纪风暴愈刮愈烈与降价的双重攻势来势汹汹，当时间进入9月，多变的时局却再度发生变化。9月1日，因北美战略而被推迟了半年的欧版PSP终于在玩家们的极度渴望中发售了，欧版PSP售价249欧元，在英国市场首周便销售了18.7万台，一举刷洗了NDS半年前创造的首周8.7万的记录。PSP不仅在硬件上与NDS拉出10万台周销量的悬殊差距，发售当周的PSP游戏中亦有9款笑傲于周销量榜的前10名，SCEE副总裁Phil Harrison公开嘲笑NDS不过是小儿科。与此同时，SCE将财年目标提高到1300万台。而NDS在欧洲，却一度因为PSP的发售惨到了几乎无人问津的地步。


▲Phil Harrison，SCEE高层嘲讽对手在业界是出了名的。

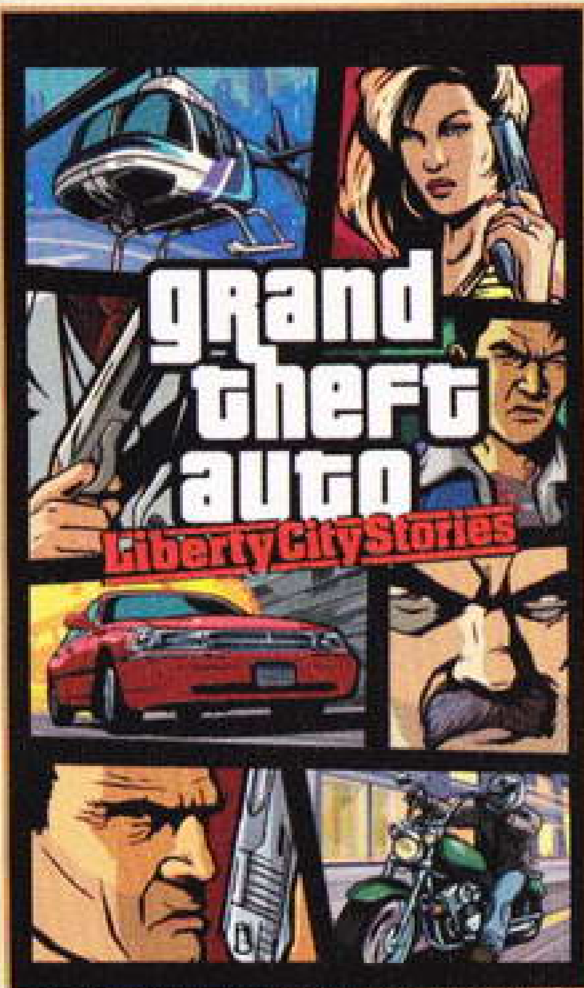
尽管欧洲市场比较惨淡，但一场大规模的纪念活动让任天堂成为了整个业界的焦点，2006年秋，培养了无数游戏玩家、至今仍为许多高手挑战的著名游戏《超级马里奥兄弟》即将迎来20周岁的生日，众多的



▲《超级马里奥兄弟》20周年纪念日发售的GBM，此为FC手柄纪念版。

10月6日，任天堂在东京召开的"Nintendo DS Conference！2005.秋"上，岩田掌门宣布，NDS在日本国内的出货量突破了360万台，《成人脑锻炼DS》卖过了80万。更大手笔的是，任天堂一口气公布了130多款日式新作，其中不乏Square Enix这样名气响亮的第三方大厂的鼎立支持。任天堂用这一举动告诉玩家，任天堂将要把软件政策贯彻到底，此时的NDS，正像10年前的PS那样受到广大第三方厂商的大力拥护。

反观PSP上却是另一番情景，10月24日，在家用机备受欢迎和争议的"《GTA》系列"的PSP版原创作品《横行霸道 自由城的故事》并没




▲PSP版的《自由城的故事》是"《GTA》系列"的一款优秀原创作品，后来还移植到了家用机上。

有预期中那样刺激PSP的销量。而日本厂商一味的移植和复刻，也让好好的高性能掌机平台活生生地变成了冷饭机；美国厂商虽然给PSP做不少新游戏，但这些游戏大都是跨平台制作，除了PSP版，还有Xbox版、PS2版，而对于这些强调画面音效表现的游戏，又有多少人会放弃表现更加优秀的家用机版而来选择PSP版？

PSP正和半年前的NDS一样陷入了软件危机，PSP缺乏表现其强大机能和掌机独有特性的原创优秀游戏的支持，正如前面笔者所说，跟着家用机走，掌机顶多只能做个家用机的附属。PSP没能在自己软件机能俱占优势、NDS遭遇软件危机时击败对手，机能强大但软件缺乏的Zodiac的失败也就在不久以前。不过索尼不是Tapwave，PSP更不是Zodiac，10月20日，索尼官方宣布，PSP用不到一年的时间实现了千万出货量，超过了PS2——这个成绩何止是PS2，即便是PSP在影音播放领域的对手们，也都难以企及这个出货速度。

就在索尼宣布振奋人心消息的第二天，也就是10月21日，一直为微软大力扶持的非主流势力Gizmondo杀入北美市场，此举虽然难以对两大掌机的酣战造成影响，但足以这个剩余的第三势力正在复苏，这不能不说和微软的支持




■GP2X因为沿袭了GP32的开放模式而顺理成章地为了GP32的后续机种。

有着极大的关系。而就在2005年10月，曾经败给GBA的韩国掌机GP32的后续机种GP2X也登场了，机能同样非常强大的这款新机是款以Linux为基础的开放式主机兼媒体播放器，然而细心的人们注意到，GP32的厂商是GamePark，而此次公布发售GP2X的厂商则是GamePark Holdings……GP2X并没有晋身到PSP、NDS的同等高度，因此大多数掌机玩家根本没注意到这个细节，直到2007年GamePark宣布倒闭时，GamePark早被一分为二的内幕才被广泛地为世人所知。



值得一提的是在两大主流掌机打得轰轰烈烈、非主流掌机有退出又有乱入的时候，在中国大陆风光得意的网络游戏公司盛大，也在在北京中华世纪坛召开的新闻发布会上宣布推出了联合神达电脑集团开发的网络娱乐终端产品EZ Mini，而公布的三款游戏则为盛大的《传奇世界》、《梦幻国度》、《边锋棋牌》，并由新丝路模特公司的模特们展示了主机。



11月23日，NDS的玩家们迎来了一个新的时代，任天堂的"Wi-Fi Connection"无线网络服务正式启动，而对应该网络的《欢迎来到动物之森》也在同日上市。这个网络启动的意义可谓重大，因为实现联网游戏是日本的主机厂商们一直致力于实现的目标，SFC、GBA都曾有过此类试验，但都最终停止。SCEK在韩国的PSP无限网络服务和NDS之前的试玩下载服务，也都不能算是正式的游戏网络化，此次，任天堂

终于让NDS玩家们率先体验到了网络联机的乐趣。

次日，也就是11月24日，任天堂在其官方报告中称，截止9月30日，NDS主机的全球出货量为883万。此时NDS的形式为日本、美国一片大好，但在欧洲却正遭遇着首发PSP的压制而到了几乎无人问津的地步。12月26日，任天堂宣布其"触摸世纪系列"大获成功，其中《成人脑锻炼DS》138万套，《轻松头脑教室》108万套，《任天狗》108万套（在北美也已超过了100万）。首款对应Wi-Fi网络的《欢迎来到动物之森》不负众望，不到1个月卖出了127万——如果说"触摸世纪"为任天堂开辟了一个全新的市场，那么2005年末正式启动的Wi-Fi无线网络服务则可以说是任天堂献给一直支持任天堂的传统玩家们的一份大礼，《欢迎来到动物之森》只是一个开始，任天堂也都在以后的大作如《银河战士》、《马里奥赛车DS》、《俄罗斯方块DS》、《口袋妖怪 钻石·珍珠》等，都支持了Wi-Fi网络连接，玩家们也得以一次又一次地与远在千里之外的玩家们较量。在这些全新游戏和有了新意的人气传统游戏的促进下，NDS的日本销量突破了544万台，仅12月就超过了百万，将对手PSP远远抛在后边。



▲《欢迎来到动物之森》是2005年NDS上卖得最好的非"触摸世纪"游戏。

至此，轰轰烈烈的2005年过去了，NDS不仅没有在这个年末苟且暂喘甚至被强大的PSP消灭，反而却借由《脑白金》、《任天狗》、《欢迎来到动物之森》这些让不少人看不上眼的"小游戏"来了个大反击，局势刹那间呈现一边倒。2005年，PSP在掌机市场没有赢得胜利，而在影音播放便携娱乐市场，PSP亦没能胜得了如日中天的iPod，后者作为2005年最热门的电子产品，人气已超过了掌机市场的两大掌机。




▲网上流传的一张恶搞图"IT PRINTS MONEY"——虽然NGC愈发疲软，GBA也在逐渐淡出，但新贵NDS却不负众望地为任天堂带来了可观的收益。

2005年掌机市场的角逐中，NDS赢得这场最终阵地保卫战的首战大捷离不开任天堂的全力支持，这一年，任天堂基本放弃了还在家用机市场挣扎的NGC，走了一个弃卒保车的策略，全力守护掌机市场迎战PSP。由于NGC在家用机市场的进一步衰败，加之在PSP和NDS大战中，原来还在掌机市场坚持三分天下有其一的GBA也不得不渐渐淡出，使得任天堂的运营收入足足跌了51%。但NDS已经走出PSP的阴影，第三支柱已经完全形成。而此时，即使是任天堂官方，也默认了NDS在任氏掌机的正统继承者的地位。不过索尼没有收兵，PSP的市场还在增长，一年的激战让掌机市场以惊人的速度扩大，竞争对于整个市场的好处可见一斑，而很多的掌机玩家，也都把NDS、PSP双双购入，即体验着NDS带来的异质操作、网络联机游戏的快乐，同时也体验着PSP给掌机玩家带来的更优秀的次世代表现。接下来的2006年的战斗必将继续，然而任天堂还有众多王牌没有打出——按照惯例，任天堂的掌机发售后都将再经过一次"变身魔"法改头换面，而妖怪级的软件《口袋妖怪》也并没有现身，NDS欧洲市场虽然失利，但新百万级软件《任天狗》尚未登陆欧洲。已在2005年的掌机大战中失利的PSP，在接下来的2006年，必将迎来更加艰苦的战斗。而本辑的《掌机演义》，也就到此为止，2006年掌机市场的争斗到底如何，且听下回分解——

**市场本来风云多，瞬息万变难琢磨。**
**闲人茶余无事做，且把业界战事说。**

文 雷文&曹纲 编 雷伊 美编 咕噜

# PSP 最终幻想战略版 狮子战争

ファイナルファンタジータクティクス 狮子战争

◆Sqaure Enix◆S・RPG◆2007年5月10日◆日版

◆1～2人◆4800日元◆无对应周边

虽然是一款复刻作品，但支持16:9的宽屏画面以及重新绘制的游戏插画无疑在视觉上给很多玩家不小的惊喜。新增的职业和技能、《FF XII》中的人气角色巴尔弗雷亚以及《FFTA2》主角卢梭的参战也令本作增色不少。游戏超高的战略性绝对是S・RPG爱好者都不可错过的。

## 人物状态画面解说

### 1 Speed&CT

角色的速度影响行动顺序，Speed会一直累计并表现在CT值上，满100角色就能行动。另外在战斗中按△键后再按○键就能查看到敌我的具体行动顺序，非常方便。

### 2 勇气和信仰

勇气（Brave）会影响到空手和部分武器的伤害值，决定反应技能（リアクションアビリティ）的发动率（Brave%）以及隐藏物品入手时的稀有品几率。勇气低于10在战场上会变成小鸡，低于5会离开队伍。

信仰（Faith）会影响魔法的威力和命中率，但是也会导致魔法防御力低下。信仰高于95会离开队伍，因此要控制好信仰的变化。

### 3 Jump

本作战场的地形有明显的高低差，而移动到有高低差的地方就要靠Jump能力来顺利通过。例如Jump4能够从1H（高度1的地点）直接跳到相邻的5H，而Jump3的单位就不行，这在某些地形起伏较大的战场相当重要。




### 4 Wep.Power

L、R表示左右手所持武器的资料，前面的是威力，后面带白分号的数据是武器的回避率。而后面的C-EV、S-EV、A-EV分别表示角色自身、盾牌以及饰品的物理攻击（上）和魔法攻击（下）回避率。

### 5 Ability

角色的特技配置，从上往下依次是行动特技①、行动特技②、反应特技、支援特技和移动特技。其中行动特技①是每个职业所固定拥有的，无法更改。另四个特技可以在已学会的特技中自由挑选，即使不属于这个职业的特技在学会后也可以配置。

# 详细流程攻略

## Chapter 1 持たざる者

章节简要流程

| 类型／序号 | 场地／事件名称 | 战斗／事件触发条件 |
|---|---|---|
| Battle － 01 | オーボンヌ修道院 | 自动发生 |
| Event － 01 | 士官候补生たち | 自动发生 |
| Battle － 02 | 魔法都市ガリランド | 自动发生 |
| Event － 02 | 父バルバネスの死 | Battle － 02 结束后自动发生 |
| Battle － 03 | マンダリア平原 | 到达マンダリア平原后 |
| Event － 03 | 剑士アルガスとの出会い | Battle － 03 结束后自动发生 |
| Event － 04 | ダイスダーグとの再会 | 到达イグーロス城后 |
| Event － 05 | イグーロス城にて | Event － 04 结束后自动发生 |
| Battle － 04 | スウイージの森 | 到达スウイージの森后 |
| Battle － 05 | ドーターのスラム街 | 到达贸易都市ドーター后 |
| Event － 06 | ギュスタヴを追え！ | Battle － 05 结束后自动发生 |
| Battle － 06 | 砂ネズミの穴ぐら | 到达ゼクラス沙漠后 |
| Event － 07 | エルムドア侯爵救出 | Battle － 06 结束后自动发生 |
| Event － 08 | ガリオンヌの领主 | Event － 07 发生过后回到イグーロス城 |
| Battle － 07 | 盗贼の砦 | Event － 08 发生后盗贼の砦在地图上出现，到达后发生 |
| Event － 09 | 骸旅团の女剑士 | Battle － 07 结束后自动发生 |
| Event － 10 | 骸旅团の袭击！ | 自动发生 |
| Event － 11 | 怒りのディリータ | Event － 09 发生过后回到イグーロス城 |
| Event － 12 | 草笛 | Event － 11 后来到マンダリア平原 |
| Battle － 08 | レナリア台地 | 到达レナリア台地后 |
| Event － 13 | ひとつの石と小さな波纹 | 到达フォボハム平原后 |
| Battle － 09 | 风车小屋 | Event － 13 结束后发生 |
| Battle － 10 | ジークデン砦 | 到达ジークデン砦后 |
| Event － 14 | そして仆は逃げ出した | Battle － 10 结束后自动发生 |

## Chapter 2 利用する者される者

章节简要流程

| 类型／序号 | 场地／事件名称 | 战斗／事件触发条件 |
|---|---|---|
| Event － 15 | 女王オヴェリアの祈り | 自动发生 |
| Event － 16 | オヴェリア诱拐 | 自动发生 |
| Event － 17 | オヴェリア追迹 | 自动发生 |
| Battle － 11 | 贸易都市ドーター | 第二章到达贸易都市ドーター |
| Battle － 12 | アラグアイの森 | 到达アラグアイの森后 |
| Battle － 13 | ゼイレキレの泷 | 到达ゼイレキレの泷后 |
| Event － 18 | ディリータとの再会 | Battle － 13 结束后 |
| Battle － 14 | 城塞都市ザランダ | 到达城塞都市ザランダ |
| Event － 19 | 机工士 | Battle － 14 结束后发生 |
| Event － 20 | オヴェリアの不安 | 离开城塞都市ザランダ后 |
| Battle － 15 | バリアスの丘 | 到达バリアスの丘 |
| Event － 21 | ダイスダータの奸计 | Battle － 15 结束后 |
| Event － 22 | ドラクロワ枢机卿と圣石 | 到达ライオネル城 |
| Battle － 16 | ツイゴリス湿原 | 到达ツイゴリス湿原后 |
| Event － 23 | 圣石に群がる者ども | Battle － 16 结束后 |
| Battle － 17 | 机工都市ゴーグ | 到达机工都市ゴーグ后离开 |
| Event － 24 | ベスロデイオ救出 | Battle － 17 结束后 |
| Event － 25 | ディリータの忠告 | 到达贸易都市ウォージリス |
| Event － 26 | 枢机卿の怒り | 离开贸易都市ウォージリス |
| Battle － 18 | バリアスの谷 | 到达バリアスの谷 |
| Battle － 19 | ゴルゴラルダ处刑场 | 到达ゴルゴラルダ处刑场 |
| Event － 27 | 利用する者される者 | Battle － 19 结束后 |
| Battle － 20 | ライオネル城城门前 | Event － 27 发生后到达ライオネル城 |
| Battle － 21 | ゼイレキレの泷 | 自动发生 |
| Event － 28 | ミルウーダへの誓い | 自动发生 |
| Battle － 22 | ライオネル城城内 | Battle － 21 结束后 |
| Event － 29 | 狮子战争勃发 | Battle － 22 结束后发生 |

## Chapter 3 偽らざる者

章节简要流程

| 类型／序号 | 场地／事件名称 | 战斗／事件触发条件 |
|---|---|---|
| Event － 30 | 雷神シド | 自动发生 |
| Battle － 23 | 炭矿都市ゴルランド | 到达炭矿都市ゴルランド后 |
| Event － 31 | 占星术士オーランとの出会い | Battle － 23 结束后 |
| Event － 32 | ザルバッグとの再会 | 到达王都ルザリア |
| Battle － 24 | ルザリア城里门 | 离开王都ルザリア |
| Event － 33 | "异端者"として | Battle － 24 结束后 |
| Event － 34 | シモンの告白 | Event － 33 后回到オーボンヌ修道院 |
| Battle － 25 | 地下书库 地下二阶 | Event － 34 结束后 |
| Battle － 26 | 地下书库 地下三阶 | Battle － 25 结束后 |
| Battle － 27 | 地下书库 地下一阶 | Battle － 26 结束后 |
| Event － 35 | 魔人ベリアス | Battle － 27 结束后发生 |
| Event － 36 | ゲルモニーク圣典 | ブレイブストーリー查看可能 |
| Event － 37 | オヴェリアとディリータ | Event － 34 发生后离开贸易都市ドーター |
| Battle － 28 | ゼクラス砂漠 | 到达ゼクラス砂漠 |
| Event － 38 | 逃走剧 | Battle － 28 结束后 |
| Event － 39 | ハンターの少年 | Event － 38 结束后 |
| Battle － 29 | グローグの丘 | 到达グローグの丘 |
| Event － 40 | 雷神シドの息子 | Battle － 29 结束后 |
| Battle － 30 | 城塞都市ヤードー | 到达城塞都市ヤードー |
| Event － 41 | 天道士ラファ | Battle － 30 结束后 |
| Battle － 31 | ゼルテニア城の教会迹 | 自动发生 |
| Battle － 32 | ユーグォの森 | 到达ユーグォの森 |
| Event － 42 | バリンテン大公の野望 | Battle － 32 结束后 |
| Battle － 33 | リオファネス城城门前 | 到达リオファネス城 |
| Event － 43 | 脱出するアルマ | Battle － 33 结束后 |
| Battle － 34 | リオファネス城城内 | Event － 43 结束后 |
| Event － 44 | 惨剧の痕 | Battle － 34 结束后 |
| Battle － 35 | リオファネス城屋上 | Event － 44 结束后 |
| Event － 45 | もうひとつの力 | Battle － 35 结束后 |
| Event － 46 | 偽らざる心 | Event － 45 结束后 |

## Chapter 4 愛にすべてを

章节简要流程

| 类型／序号 | 场地／事件名称 | 战斗／事件触发条件 |
|---|---|---|
| Event － 47 | 暗でうごめく者ども | 自动发生 |
| Event － 48 | 圣石を持つ男 | Event － 47 结束后 |
| Battle － 36 | ドグーラ峠 | 到达ドグーラ峠 |
| Battle － 37 | 自治都市ベルベニア | 到达自治都市ベルベニア |
| Event － 49 | 草笛を吹くもの | Battle － 37 结束后 |
| Battle － 38 | フィナス河 | 到达フィナス河 |
| Event － 50 | ディリータの想い | 到达ゼルテニア城 |
| Battle － 39 | 町外れの教会 | Event － 50 结束后 |
| Event － 51 | 止まらない齿车 | Battle － 39 结束后 |
| Battle － 40 | ベッド砂漠 | 到达ベッド砂漠 |
| Event － 52 | 囚われた雷神シド | Battle － 40 结束后 |
| Battle － 41 | ベスラ要塞城壁 | 到达ベスラ要塞城壁 |
| Event － 53 | ラーグ公暗杀！ | Battle － 41 结束后 |
| Battle － 42 | ベスラ要塞水门前 | Event － 53 结束后 |
| Event － 54 | シド救出 | Battle － 42 结束后 |
| Event － 55 | ゴルターナ公の最期 | Event － 54 结束后 |
| Event － 56 | 花卖りの少女 | 到达贸易都市ザーギドス |
| Battle － 43 | ゲルミナス山岳 | 到达ゲルミナス山岳 |
| Battle － 44 | ポエスカス湖 | 到达ポエスカス湖 |
| Event － 57 | ダイスダータの野望 | Battle － 44 结束后 |
| Battle － 45 | ランベリー城城门前 | 到达ランベリー城 |
| Event － 57 | 异形の者たち | Battle － 45 结束后 |
| Battle － 46 | ランベリー城城内 | Event － 57 结束后 |
| Event － 58 | ルカヴィの谜 | Battle － 46 结束后 |
| Event － 59 | ディリータの里切り | 离开ランベリー城后 |
| Event － 60 | モスフングスの毒 | Event － 59 结束后 |
| Battle － 49 | 贸易都市ドーター | 带上メリアドール前往贸易都市ドーター |
| Battle － 50 | イグーロス城城内 | 到达イグーロス城 |
| Event － 61 | 教皇フューネラルの最期 | 到达圣ミュロンド寺院 |
| Battle － 51 | 圣ミュロンド寺院 | Event － 61 结束后 |
| Battle － 52 | 圣ミュロンド寺院广间 | Battle － 51 结束后 |
| Battle － 53 | 圣ミュロンド寺院礼拜堂 | Battle － 52 结束后 |
| Event － 62 | レクイエム | Battle － 53 结束后 |
| Battle － 54 | 地下书库 地下四阶 | 到达オーボンヌ修道院 |
| Battle － 55 | 地下书库 地下五阶 | Battle － 54 结束后 |
| Battle － 56 | 死都ミュロンド | Battle － 55 结束后 |
| Battle － 57 | 失われた圣域 | Battle － 56 结束后 |
| Battle － 58 | 飞空艇の墓场 | Battle － 57 结束后 |
| Battle － 59 | 飞空艇の墓场 | Battle － 58 结束后 |

# 第一章 持たざる者

## Battle 01 オーボンヌ修道院

| 限制出场人数：剧情固定 |
| --- |
| 胜利条件：敌全灭 |

**要点：** 游戏的初始章节，玩家可以用来熟悉一下系统。战斗方面，由于我军拥有两名强大的NPC，他们会用犀利的剑技解决版面内的敌人，因此主角就躲在他们身后吧。（主角本身比较弱，再加上本战斗中获得的经验值并不会继承，没必要太过拼命）。

## Battle 02 魔法都市ガリランド

| 限制出场人数：5 |
| --- |
| 敌军配置情况：见习战士×4、道具士×1 |
| 胜利条件：敌全灭 |

**要点：** 身为士官候补生的主角接到教官的委派去剿灭街上出现的盗贼团。本任务中敌人分布在左右两侧，建议玩家将自己的队伍分为两组前进，道具师最好是一边配一个（特别是要注意站位，最好是两边都能顾及周全），当我方角色体力不足的时候要尽快进行补给。另外，敌方的道具师也会拼命地为队员或自己进行回复，是拖住他们以多赚取一点EXP还是快速解决减少任务难度由玩家自行决定。

## Battle 03 マンダリア平原

| 限制出场人数：4 |
| --- |
| 敌军配置情况：见习战士×4、盗贼×1 |
| 胜利条件：敌全灭、剑士アルガス存活 |

**要点：** 众人从教官那里接到北天骑士团清除骸旅团逃兵的命令后立即出发，在路经マンダリア平原的时候遇上受到敌人围攻的剑士アルガス，“路见不平、拔刀相助”，众人二话不说就冲了上去。战斗开始前会出现一个选择支，由于这个决定紧密关系着第一章最终战的难度，因此强烈推荐选“彼を助けるのが先决だ！”。回到战局上来，剑士アルガス虽然处于敌人的包围圈，但是就其自身战斗能力以及体力不足时会自动使用回复药剂的情况来看，玩家大可不必对其过于担心。

**小提示：** 战斗胜利后剑士アルガス会以NPC的身分加入我军（又多一个抢经验值的……）。而マンダリア平原变为自由战斗地点，建议在往下推动剧情的时候先在这里提升一下我军实力并扩充军资。

## Battle 04 スウィージの森

| 限制出场人数：4 |
| --- |
| 敌军配置情况：哥布林×3、怪兽×3 |
| 胜利条件：敌全灭 |

**要点：** 黑魔导士先将冰、火、雷的初级魔法全部掌握，然后再针对敌人的弱点属性（这些信息在职业上用SELECT键查看帮助可以看到）进行攻击就能给予其重创。战斗中要特别留意角色行动顺序表，从中准确地判断出该时段是否为最佳的魔法释放时机。另外提醒大家的是要特别留心ボム怪兽的自爆攻击，不要让队伍人员过于集中，否则可能会出现大面积伤亡的情况。

## Battle 05 ドーターのスラム街

| 限制出场人数：4 |
| --- |
| 敌军配置情况：弓箭手×3、骑士×1、黑魔导士×2 |
| 胜利条件：敌全灭 |

**要点：** 难度陡增的一关，之前一定要在マンダリア平原提升队伍实力后再来触发这场战斗。敌军中配备的黑魔导士拥有超高的攻击力，被其魔法击中的角色非死即重伤，再加上初期配置在房屋顶上、攻击范围超广阔的弓箭手，着实会给我方带来不少的困扰。建议在战斗开始前让出场角色都装备上“道具”指令并学会使用回复药剂，这样在关键情况下能自救。战斗开始后ディリータ和アルガス两人会爬到房顶去对付弓箭手，玩家就控制其余角色往前方突击。如果被敌方黑魔导士的魔法锁定就要有相当的觉悟，确实无法将其放倒（魔法咏唱过程中的黑魔破绽百出，只要受到攻击就很容易被击倒）的话下可以控制该角色冲入敌方阵中造成其魔法误伤，这样多少也弥补一些损失。另外，我军中防御力薄弱的魔法单位经常会成为弓箭手们的首先攻击目标，战斗中免不了会出现人员倒下的情况，要记得及时使用“フェニックスの尾”来令他们复活。

## Battle 06 砂ネズミの穴ぐら

| 限制出场人数：4 |
| --- |
| 敌军配置情况：弓箭手×1、骑士×3、拳法师×2 |
| 胜利条件：敌全灭 |

**要点：**战斗前会将出战的4名队员分成两个组，推荐将黑魔导士和一名HP比较高的角色分在第一个组并为他们装上增加移动力的技能和防具。战斗开始后就直下将左边门口堵住，这样敌人就会在这里聚集成团，操纵黑魔导士释放魔法能有效地提高战斗效率。NPCディリータ会独自往地图的左边前进，玩家可以派出一名队员跟随他，一来是防止其抢夺经验值，二来也可以在其遇到危机时给予照应。本战斗难度总的来说不大，经过了上一仗的洗礼后应该能轻松突破。

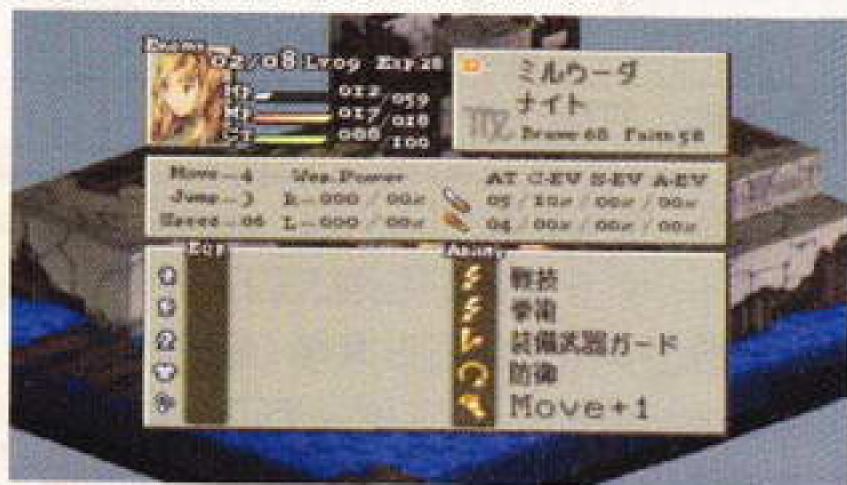


**小提示：**战斗胜利后贸易都市ドーター的商店里有强化三种属性魔法的魔杖贩卖，玩家可以为自己的黑魔导士配备上，这样能使得其对Faith数值高的敌人造成更高的伤害。

## Battle 07 盗贼の砦

| 限制出场人数：4 |
| --- |
| 敌军配置情况：盗贼×3、白魔导士×2、骑士×1、 |
| 胜利条件：打倒敌将ミルウーダ |

**要点：**战斗的时候要首先击破白魔导士，因为他们会不停地为队伍人员回复体力。敌方的盗贼虽然不会对我方角色造成太大的伤害，不过其中一个持有令角色陷入“沉默”状态的武器，魔导士中了招会相当不方便，千万要留意。将喽罗全部解决掉后就要集中精力对付ミルウーダ了，由于其体力和回避率都不错，近身战不会有太大的优势，因此还是用魔法来对付他比较合适。除此之外，细心一点的玩家不难发现本战敌人身上持有不错的装备，像增加力量的“パワーリスト”、增加跳跃能力的“スパイクシューズ”等都是现阶段不错的东西，哼哼，盗贼们挣表现的时机来了。




**小提示：**战斗结束后剑士アルガス会自动离队。（好耶，碍事的家伙终于走了一个）

## Battle 08 レナリア台地

| 限制出场人数：5 |
| --- |
| 敌军配置情况：时魔导士×1、黑魔导士×2、骑士×3 |
| 胜利条件：打倒敌将ミルウーダ |

**要点：**同样是以击倒ミルウーダ为目标的任务，不过难度相对于前面一章来说要高出许多，这主要是因为敌军的魔导士配置以及他们所处的地形非常有利。我方角色在战斗开始的时候不要过于集中，最好是分散开来前进，不然敌军恐怖的魔法阵势可不是吹嘘的。另外，最好是在队伍里配备一名擅长远距离攻击的弓箭手，这样一出来就可以利用左手侧的地形来进行狙击，目的就是先削弱敌方魔导士的部分体力后再由主力队员冲上去一刀将他们解决。敌方的骑士会使用破坏武器的攻击技能，用擅长空手格斗的拳法家去对付他们比较合适。最后是记得派盗贼将ミルウーダ的武器“ミスリアルソード”和头盔“バルビュータ”偷过来。




**小提示：**主角如果在战斗中被击倒（被我方人员击倒的不算）的话会发生与ミルウーダ的剧情对话，然后系统会自动将主角复活一次，算是ミルウーダ报了上一仗落败后主角的不杀之恩。

## Battle 09 风车小屋

| 限制出场人数：4 |
| --- |
| 敌军配置情况：白骑士×1、拳法家×2、骑士×1、陆行鸟×1 |
| 胜利条件：打倒ウィーグラフ |

**要点：**难度比较大的一关，主要是因为白骑士ウィーグラフ会使用强大的圣剑技，一旦被此招数击中体力会损失大半（魔法师类角色很有可能被秒杀），接下来一拥而上拳法家会将我方角色至于死地，因此贸然前行是绝对不可取的方法，还是先让我们来仔细分析一下：撇开白骑士，本战斗中其他敌人的实力都不咋样，也就是说玩家只要遏制住了白骑士，那么胜利的天平就会完全向我方倾斜。白骑士对我方最大的威胁就是圣剑技，有什么方法能将此技无法发动呢？可能此时有很多玩家已经想到了，对，就是直接将它手中的剑偷盗过来。那么谁能完成这项光荣而艰巨的任务呢？笔者推荐使用转职为忍者的角色来进行，因为该职业本身移动力就高，再加上装备和技能对移动力的修正能轻松地绕到BOSS身后进行偷盗工作（当然能不能偷到手还要看玩家自己的RP了，成功率为35%左右）。剩余敌人中要优先将陆行鸟击倒，因为它的治疗技能确实比较烦人。最后就是白骑士并不需要打倒（即使打倒也得不到任何好处），只需将体力削弱到35以下，他便会从战场上撤退。




## Battle 10 ジークデン砦

| 限制出场人数：4 |
| --- |
| 敌军配置情况：黑魔导士×2、骑士×3 |
| 胜利条件：打倒剑士アルガス |

**要点：**第一章的最终战，难度自然也不小，在Battle－03中做出的选择能令主角在与アルガス的对话结束后Brave+10（本章结束后永久+2，如果Battle－03中是选择的第一项，那么对话结束后主角Brave－10）。战斗开始初会将我方角色分为两组，建议将主角和回复系角色分在第一组。本战的难点是敌方强大的黑魔导士，由于他们装备有属性强化的魔杖再加上天气的原因使得雷电魔法的威力惊人，我方任意角色都无法承受住其两连击，因此还是建议玩家一个一个地将他们引诱逐个击破，这样会相对安全。第二小队的人员可以在清理完右边的敌骑士后与同伴汇合，动作一定要快。由于妹妹被射杀的ディリータ陷入暴走状态，他只会向剑士アルガス发动猛攻，玩家对他的行为大可不必理会，即使被放倒了也没有任何关系（第一章的“万年不死男”）。将杂兵处理干净后就要对付アルガス了，这家伙装备有“オートポーション”技能使得他每次受到攻击后都会以Brave%的几率自动进行药剂回复，也就是说玩家要保证每次给予他的伤害在30以上才能保证稳定的攻击输出，好在他的Faith值较高，使用魔法能轻松造成这个数值以上的伤害。如果有锻炼出忍者并习得“二刀流”技能也能使任务难度下降不少，实在是打不过的玩家可以先去练练级。




# 第二章 利用する者される者

## Battle 11 贸易都市ドーター

| 限制出场人数：4 |
| --- |
| 敌军配置情况：黑魔导士×2、盗贼×2、弓箭手×2 |
| 胜利条件：敌全灭 |



**要点：** 我方加入的两名NPC角色ガフガリオン和アグリアス有着极为强劲的实力，不要让他们把经验值给抢光了哦。敌人占有着十分有利的地形，居高临下的位置使得他们队伍中的黑魔导士和弓箭手能充分发挥战斗能力，因此要尽量强化我方出战人员的跳跃能力（最好是在4以上），这样可以依靠两侧的建筑物往坡上前行，避免受到太大的伤害。另外，敌将会经常使用"魅惑"技能，我方的女性角色比较容易中招，一旦见状就要直接攻击中异常状态者使其清醒以免造成更大的损失。最后提醒大家别忘了去取得地图左方烟囱顶处的隐藏物品"冰の弓"。

## Battle 12 アラグアイの森

| 限制出场人数：4 |
|---|
| 敌军配置情况：哥布林×5、黑哥布林×1 |
| 胜利条件：待选择支确定 |

**要点：** 有一只陆行鸟被哥布林们给包围了，面对这种情况怎么能见死不救呢？战斗开始前会出现一个选择支，如果选择"1.早く森を抜けなければ…。"那么只需要将敌全灭；如果是选"大事な战力になるかも？"那么除了将敌全灭外还要保证陆行鸟不被击倒。陆行鸟一开始会自动往左上角的角落里移动，我方角色要快速往前移动以吸引敌人的注意力，以免他们集中攻击陆行鸟。哥布林们是弱冰属性的，上一章获得的"冰之弓"和魔导士们的冰魔法都能有效地帮助玩家剿灭敌人。




**小提示：** 战斗胜利后玩家可以选择是否将陆行鸟招纳入队伍，由于它会不断地繁殖出陆行鸟，玩家可以将他们全部密猎（派它们出击，然后再用我方装备有"密猎"技能的角色将他们击倒）掉后能在第三章出现的"毛皮骨肉店"里买到贵重物品，因此一定要拉它入伍。另外，在下一场战斗中黑暗剑士ガフガリオン会叛变，为了在对付他的时候不会太困难，请先将他的装备全部卸除……

## Battle 13 ゼイレキレの滝

| 限制出场人数：4 |
|---|
| 敌军配置情况：黑骑士×1、骑士×5 |
| 胜利条件：敌全灭＋王女オヴェリア<br>不能被击倒 |

**要点：** 只要之前将黑暗骑士的装备全部卸下，那么要击倒他将是一件非常容易的事情。注意到瀑布山崖了么？弓箭手登上去能获得BT的攻击范围。战斗中注意不要不要将角色排成一排，这样很容易被敌骑士的战技"地烈斩"连携命中。除此之外，敌骑士还会使用破坏我方角色武具的攻击，想要安心战斗可以装备上道具师的"メンテナンス"技能。至于王女オヴェリア会为自己使用大量的状态上升以及恢复魔法，因此完全不用担心她的安全问题。而ディリ一タ在强大的"圣剑技"支撑下成为一个抢经验值的积极份子……

## Battle 14 城塞都市ザランダ

| 限制出场人数：4 |
|---|
| 敌军配置情况：骑士×2、弓箭手×1、<br>黑魔导士×2 |
| 胜利条件：待选择支确定 |

**要点：** 战斗前会出现一个选择支，如果选择"关わりたくはないが…。"我方出战队员Brave+5，只需要敌全灭。选择"放ってはおけないな！"我方出战人员Brave+10，但是要保证机工士ムスタディオ不被击倒。本战场中间有一道高墙，战斗之前一要装备饰品"スパイクシューズ"来提升跳跃能力，不然只有从侧门进去才能进入战斗，非常浪费时间。ムスタディオ在初回行动的时候就会爬到高墙上，我方角色只有跟着他爬上去帮忙吸引火力，不然他绝对承受不住黑魔导士的魔法两连击。我方的黑魔导士以及回复系角色可以躲在高墙背后进行各自的工作，注意要多照顾ムスタディオ。另外，弓箭手可以直接爬到城门上将敌方威胁较大的黑魔导士点射杀之。

**小提示：** ムスタディオ会在战斗后会以NPC的身分加入我方。他的职业技能可以阻止敌人的行动，另外"邪心封印"能有效地消灭不死系敌人，无论是在剧情战还是自由战中都会比较好用。

## Battle 15 バリアスの丘

| |
|---|
| 限制出场人数：4 |
| 敌军配置情况：骑士×2、弓箭手×2、召唤士×2 |
| 胜利条件：敌全灭 |

**要点：** 敌方阵容中首次出现"召唤士"这种职业，其大范围且会自动识别敌我目标的召唤魔法确实是令人头痛，决不能掉以轻心。ムスタディオ在战斗初会主动攻击左手侧的召唤士，但是他的攻击力和命中率都不理想，因此玩家可以派弓箭手利用悬崖地形对其进行辅助。至于右侧的召唤士可以派遣一名物理攻击力高，能一回合解决掉召唤士的角色前往（推荐学习有"二刀流"的忍者），又或者是直接用3级黑魔法秒杀。最后就是地图中间的骑士部队了，我方往这个方向移动的角色体力要高，并且最好能掌握拳法家的"ハメドる"技能，这样只要不是从背后而来的攻击，我方都能有效地回避。



**小提示：** 战斗结束后王女オヴェリア和圣骑士アグリアス会自动离队。

## Battle 15 ツイゴリス湿原

| |
|---|
| 限制出场人数：5 |
| 敌军配置情况：不死系怪物×6 |
| 胜利条件：敌全灭 |

**要点：** 本战在沼泽中进行，只要角色一踏进去就会陷入中毒状态，因此解毒药和解毒技能是必不可少的，要想免受沼毒之苦的话可以选用弓箭手来进行远程攻击。由于敌人是不死系的关系，向它们投掷"フェニックスの尾"或使用白魔法"ケアル"都能给予其重大的伤害（被打倒的敌人会在三回合或自动复活，要留意）。另外，机工士ムスタディオ"邪心封印"技能可以直接将骷髅怪石化，只要它们进入射程就有好戏看了。本战斗中有一定的几率会遇上小白猪うりぼう（必要的时候可以用S/L大法），用话术师的"劝诱"技能将它拉笼过来后会繁殖大量的猪，只要将它们密猎以后就有几率获得究极道具，一听起来就够诱人的，赶快练出一名话术师吧。




## Battle 17 机工都市ゴーグ

| |
|---|
| 限制出场人数：5 |
| 敌军配置情况：盗贼×2、弓箭手×2、召唤士×2 |
| 胜利条件：敌全灭 |

**要点：** 到达"工都市ゴーグ"的时候ムスタディオ会暂时离开，然后当玩家离开该地时就会触发战斗。优先击杀召唤士乃本任务的头等大事，如果玩家的金钱量足够的话可以在战前去商店购买几把铳枪，这东西的攻击范围一流，只需要两枪就能干掉一名召唤士。敌方的盗贼除了时不时会盗取我方装备外，最大的威胁就是经常使用"魅惑"来"勾引"我方的女性魔法师，中招后它们将变得非常棘手，因此可以在战前装备上见习战士的投石技能，只要发现有此情况发生就立即让它们清醒过来。最后就是人质ムスタディオ在战前就被卸掉了所有装备，因此不出一会儿就会被击倒，玩家大可不必理会。




**小提示** 战斗胜利后ムスタディオ会正式提出加入队伍的申请，由于这家伙与众多隐藏角色的加入都有关系，因此一定要留下他。贸易都市ウォージリス的商店里有很多好东西卖，手头比较富裕的玩家可以瞅准几样来买。（切记要为ムスタディオ换上装备）

## Battle 18 バリアスの谷

| 限制出场人数：5 |
|---|
| 敌军配置情况：骑士×2、弓箭手×2、黑魔导士×2 |
| 胜利条件：敌全灭 |

**要点：**圣骑士アグリアス被敌人包围住了，玩家要上前营救。战斗开始时会将队伍人员分为两组，建议第一组派出体力高的角色并带上回复系角色；第二组的两名队员转职业为道具士装备上铳枪即可。战斗开始后河左岸的队员（即第一组）要全力往前冲，特别是像龙骑士这种能攻击两格的队员一定要放在排头，这样装备上“攻击力UP”技能后能直接秒杀一名黑魔导士。回复系角色一定要及时对圣骑士アグリアス进行回复，因为敌方的魔法以及箭矢攻击依仗着天气的因素会给我方造成相当大的伤害。右对岸的两名道具师一出来就要利用铳枪的距离优势点杀另一名黑魔导士，这样能使用战斗的难度下降许多，可以说道具师的使用是取得胜利的关键。



**小提示：**战斗胜利后圣骑士アグリアス会正式提出加入队伍的申请，鉴于她持有强大的“圣剑技”，玩家一定要将其收至帐下并好好地培养，以后会成为战场上的重要角色。收编角色后立即回城镇进行物质补充，因为下一场将遭遇不折不扣的恶战。

## Battle 19 ゴルゴラルダ处刑场

| 限制出场人数：5 |
|---|
| 敌军配置情况：暗黑剑士×1、骑士×3、弓箭手×2、时魔导士×2 |
| 胜利条件：敌全灭 |

**要点：**战斗的主要难点是敌军数量过多，BOSSガフガリオン依旧会使用BT的暗黑剑（伤害自动转化为体力进行回复）来对付我方角色，和前面遇到过的情况一样，为了扭转不利的战局一定要将ガフガリオン手中的剑偷过来。那么如何才能在最快时间内接近他呢？毫无疑问，高机动力高速度的忍者将成为瞩目的焦点，先要让他学会盗取武器的本领并装备上“MOVE+2”的技能，然后再将他分配在第一个小组，这样在战斗开始后就能直接移动到BOSS身边（第一个行动），不过盗取的成功率并不令人乐观，大概在30%左右，看来不停地S/L是跑不掉了。没有了武器的ガフガリオン威胁骤然减小，受到我方几名队员的围殴后便灰溜溜地使用传送魔法逃跑。紧接着就是清理杂兵，需要补充一点的是除盗窃忍者外，其他角色的职业都要选择体力较多的（由于良好的初始站位使得敌方的魔法师和弓箭手的攻击范围几乎覆盖了整个地图，如果选体力少的角色必然会受到他们的“热情款待”，不出两轮必然会被击倒），并为他们装备上“オートポーション”，这样才能使得他们在敌人密集的火力交叉网下存活。还有就是部分“圣剑技”无视地形高低，灵活运用它来清理城墙上碍事的杂兵效果会比较好。



**小提示：**战斗胜利后一定要在贸易都市ウォージリス内购买“まもりの指轮”以及“ラバーシューズ”数个，不然游戏可能就此卡住过不去。另外接下来将要面对的是两连战。

## Battle 20 ライオネル城城门前

| 限制出场人数：5 |
|---|
| 敌军配置情况：暗黑剑士×1、骑士×3、弓箭手×2、召唤士×1 |
| 胜利条件：敌全灭 |

**要点：**主角一出来便被困在了城墙内，被迫单独面对BOSSガフガリオン。如果玩家的主角锻炼得不错的话可以选择与其进行单挑，当然直接上肯定是不行的，BOSS无耻的暗黑剑会给玩家造成很大的麻烦，所以还是要采用和上一战相同的战术直接将他的武器“古代の剑”偷过来，这样就能省下很多

事情。如果主角不太强的话就装备上"テレポ"直接传送到城墙之外与同伴汇合，待将杂兵清理干净后再回头来对付ガフガリオン。比起主角的处境，其他一开始就在城墙外的队员则要轻松了许多，虽然前面的敌人数量比较多，但是细心观察他们的装备后就能发现敌骑士和弓箭手都是使用的雷属性武器，而在贸易都市ウォージリス内购买的饰品"ラバーシューズ"能完全吸收雷属性伤害，也就是说只有剩下的召唤士能对我军人员造成伤害，相信城外平坦的地形使得玩家迅速解决他们也不是太困难的事情。




## Battle 21 ゼイレキレの滝

| 限制出场人数：剧情固定 |
| --- |
| 敌军配置情况：骑士×1、弓箭手×1、黑魔导士×1 |
| 胜利条件：救助王女オヴェリア |

**要点：** PSP版的新增战斗之一，难度非常小，ディリータ的战斗能力极强，对敌人使用"圣剑技"基本上都是秒杀，王女オヴェリア虽然攻击力薄弱，但她会不停地使用"マバリア"来提升状态能力及回复，因此不用贴身保护。

## Battle 22 ライオネル城城内

| 限制出场人数：5 |
| --- |
| 敌军配置情况：BOSS不净王キュクレイン |
| 胜利条件：打倒不净王キュクレイン |

**要点：** 第二章的最终关，战斗前更换装备，全员配上"まもりの指轮"。虽然战场上只有不净王キュクレイン一名敌人，但是它所使用的魔法颇具威胁："バイオ"的威力不俗并带有大面积的石化效果（战斗开始时角色一定要分散开来）；"噩梦"能够让目标陷入睡眠、移动不能、缓慢以及死亡宣告等状态。更要命的是这些魔法的命中率都是强制性的100%，所以玩家一定要用"まもりの指轮"来使死亡宣告无效，毕竟其他负面技能都还有解救的余地。不净王キュクレイン的体力是用"???"来表示的，其实际数值为450左右，强力的物理攻击角色直接配备"二刀流"上吧，而魔导士们也要不息余力地将各种高级魔法无情地往BOSS身上砸去，对于本战来说，速战速决才是王道。



# 第三章 偽らざる者

## Battle 23 炭矿都市ゴルランド

| 限制出场人数：5 |
| --- |
| 敌军配置情况：话术士×1、道具士×2、盗贼×3 |
| 胜利条件：救助占星术士オーラン |

**要点：** 由于敌方配置有盗贼，他们会优先盗取玩家的装备，因此本战的重点要放在防盗上。"メンテナンス"技能是冲在队伍前面的人员所必备的技能。NPC オーラン会隔回释放"天星停止"技能，这招能使版面内的所有敌人有一定几率停止行动，属于强大的无赖技。敌道具士的铳枪以及BOSS身上装备的移动力和跳跃力各加1的饰品"ゲルミナスブーツ"都是好东西，我方的盗贼角色可不要"甘拜下风"哦。另外，本章的地形确实起伏得厉害，若配备上龙骑士的辅助技"高低差无视移动"则会便捷许多。

**小提示：** 在第三章里"毛皮骨肉店"终于开张了，只要在战斗中被装备了密猎技能的角色用物理攻击杀死怪物就能将他们转化为宝物道具在这里出售，大家可不要错过噢。

## Battle 24 ルザリア城里门

限制出场人数：5

敌军配置情况：神官×1、拳法家×2、骑士×3

胜利条件：打倒异端审问官ザルモゥ

**要点：**本战斗我方会难得地占有良好的地形优势，纵观敌军部队除BOSSザルモゥ外全是近身角色，因此我军的魔法师、弓箭手以及道具士（记得装备上场战斗中盗取的铳枪）都可以大显身手了，派两名体力较高的角色将两端路口堵住，然后就可以将敌人至身于火力交差网中。不过要注意的是ザルモゥ装备有“矢かわし”技能以及“白のローブ”道袍，前者能令弓矢无效化，后者是三属性魔法伤害减半（这么好的东西岂能不占为己有的道理？我偷），使用召唤魔法或者直接用物理攻击效果会比较好。アルマ会为哥哥释放守护能力极强的“マバリア”魔法，并且她的行动习性被设定为躲在哥哥身后，因此主角不宜冲得过于太靠前。

**小提示：**接下来是オーボンヌ修道院的三连战，玩家在出发之前定要做好万全的准备。

## Battle 25 地下书库 地下二阶

限制出场人数：5

敌军配置情况：龙骑士×3、道具士×2、时魔导士×2

胜利条件：敌全灭

**要点：**敌方首次出现了龙骑士单位，他们的体力和回避率在装备的支撑下会格外地高，再加上优秀的物理攻击力使得他们显得棘手。不过玩家也不用过于担心，只要让二刀流忍者使用“ウエポンブレイク”攻击将他们手中的武器破坏掉又或者是让装备有“ハメドる”的角色强制中断他们的攻击便可。敌方的时魔导士经常会为龙骑士使用加速魔法，而道具士又会不停地尝试使用“レイズ”来救活被打倒的同伴，这两个“毒瘤”不除战斗会被拖入持久战。不过好在我方一出来占领着高处有利地势使得像弓箭手这些远程职业的攻击范围覆盖到所有敌人（记得配备“精神统一”技能提高命中率），优先将他们点杀掉然后再专心对付三名龙骑士吧。

## Battle 26 地下书库 地下三阶

限制出场人数：5

敌军配置情况：龙骑士×3、道具士×2、时魔导士×2

胜利条件：打倒神殿骑士イズルード

**要点：**此战受到特殊地形的影响，玩家最好是派跳跃能力在4或以上的同伴出战（不足的用饰品“ゲルミナスブーツ”来补足）。BOSSイズルード是个不好对付的家伙，一身豪华的装备且发动有“メンテナンス”技能使得我们以前屡试不爽的盗取／破坏武器的战术不再灵验，看来使用魔法效果会好一点。杂兵的处理上，忍者要依靠速度先击倒右边的召唤士。敌弓箭手可以破坏我军装备，可以用“矢かわし”来回避。而我军的弓箭手依然可以爬到书架上进行攻击，不过特别要注意的是蓄力程度不可太强（魔导士使用魔法的时候也同样要留心），不然人物过长的破绽时间会令敌将イズルード的强力跳跃攻击有机可乘。



## Battle 27 地下书库 地下一阶

限制出场人数：5

敌军配置情况：白骑士×1、骑士×2、弓箭手×2、黑魔导士×1

胜利条件：打倒ウィーグラフ

**要点：**又是面对老敌人ウィーグラフ，“圣剑技”依旧是令人头疼的东西，所以在战斗开始前要为一名忍者角色（速度要在9以



上）装备上移动力+2的技能，抱着“一去不复返”的心态一上来就盗取他的武器。要是想稳妥的话也可以用弓剑手来破坏装备，不过那样首先要经受住“圣剑技”的洗礼，因为ウィーグラフ的速度有8，很有可能是第一个行动的人，这样的话在战前人员的排列上就要尽量分散避免造成大范围的伤害。此外学者シモン所给的“ゲルモニーク圣典”可在ブレイブストーリー中阅读，对游戏的剧情理解会有些帮助。

**小提示：** 回到贸易都市ドーター之后会有情节发生，此处的询问选择并无太大影响，选第一项即可。

## Battle 28 ゼクラス砂漠

| 限制出场人数：5 |
|---|
| 敌军配置情况：ベヒーモス×6 |
| 胜利条件：守卫冒险者ルッソ |

**要点：** PSP版的第二个新增战斗，《FFTA2》中的主角ルッソ登场。本战的敌人是数只ベヒーモス，而其中ダークベヒーモス和小白猪一样能为玩家创造出极品道具，因此一定要用话术士将它引诱过来。战斗本身的难度并不大，由于敌人只会使用近身攻击，所以多用远程攻击和魔法来防止敌方的反击并及时为ルッソ回复体力应该可以顺利结束战斗。




**小提示：** 战斗后ルッソ加入，他的特殊职业モブハンター自带密猎能力。另外，他的“さけぶ”技能非常好用，能为我方队员提升勇气值和速度，在以后的战斗中可更好地发挥作用。

## Battle 24 グローグの丘

| 限制出场人数：5 |
|---|
| 敌军配置情况：见习战士×2、道具士×2、弓箭手×1、盗贼×1 |
| 胜利条件：敌全灭 |

**要点：** 敌人是南天骑士团的一帮逃兵，自然战斗的难度不高。部分敌人身上的装备还不错，像“黒ずきん”、“力だすき”都是现目前的主力装备，手头比较紧的玩家可以偷到手。



## Battle 30 城塞都市ヤードー

| 限制出场人数：5 |
|---|
| 敌军配置情况：天冥士×1、忍者×3、召唤士×2 |
| 胜利条件：救助天道士ラファ |

**要点：** 天道士ラファ会主动向我方靠拢，因此营救难度并不算大。敌方的忍者会投掷各种道具来给予我方伤害，但威胁性更大的则是二刀流的进行物理攻击，因此玩家可以派出“肉盾”角色骑士在前方吸引火力，其他人员迅速绕到背后先将召唤士解决掉，这样只剩下忍者可以用高级魔法灭之。BOSS天冥士マラーク实在弱得可以，战败后会自动逃跑。




## Battle 31 ゼルテニア城の教会迹

| 限制出场人数：剧情固定 |
|---|
| 敌军配置情况：忍者×2 |
| 胜利条件：死守王女オヴェリア |

**要点：** PSP版的第三个新增战斗，依旧是超简单，对手为两名忍者，用ディリータ的圣剑技一次可以解决掉一个。

## Battle 32 ユーグオの森

| | |
|---|---|
| 限制出场人数 | 5 |
| 敌军配置情况 | 亡灵×3、黑魔导士×2、时魔导士×2 |
| 胜利条件 | 救助天道士ラファ |

**要点：**对付亡灵还是用白魔法、投掷道具"フェニックスの尾"以及机工士的"邪心封印"技能（ムスタディオ：终、终于轮到我出场了么？），除此之外并没有太值得注意的地方。物理攻击者们要专拣软柿子捏，比如蓄力状态中的魔导士。




**小提示：**接下来是三场高难度的连续战，强烈建议玩家先去练练级。另外还要记得回城塞都市ヤードー补充装备，尤其是圣属性吸收的道袍カメレオンローブ。

## Battle 33 リオファネス城城门前

| | |
|---|---|
| 限制出场人数 | 5 |
| 敌军配置情况 | 天冥士×1、骑士×3、弓箭手×3 |
| 胜利条件 | 敌全灭 |

**要点：**和天冥士マラーク的第二次战斗。战前准备上要将移动力和跳跃力出色的角色分在第一小组，这样能使他们迅速爬上城墙去将威胁最大的弓箭手干掉。第二小组的人员可以派出一名召唤士使用召唤术"ゴーレム"来抵消掉敌人的大部分物理攻击。另外，マラーク和ラファ都会在濒死的时候直接从战场撤离。




## Battle 34 リオファネス城城内

| | |
|---|---|
| 限制出场人数 | 5 |
| 敌军配置情况 | 神殿骑士×1、魔人×1、アルケオデーモン×3 |
| 胜利条件 | 打倒神殿骑士ウィーグラフ、魔人ベリアス |

**要点：**难度非常高的一场战斗，首先是主角要单挑神殿骑士ウィーグラフ。战前最好是将他转职为骑士并装备上圣属性吸收的道袍カメレオンローブ，这样可以使ウィーグラフ的圣剑技毫无威胁。辅助技能可以配上"オートポーション"（注意要事先卖掉初级回复药使得可以每次都使用ハイポーション来回复）以及"二刀流"就能轻松地将ウィーグラフ打倒。

被打倒的ウィーグラフ立即变身为魔人ベリアス（体力1000左右），并召唤出三名アルケオデーモン，此时我方的援军也会及时到达（鉴于敌方的大面积魔法都为暗黑属性，因此战斗前要为援军们装备好"ン・カイの腕轮"来减少伤害），不用理会杂兵了，全心全意将精神集中在ベリアス身上。特别要利用好它释放魔法准备时间较长的特性，无情地上拳头施与它充满罪恶的身体吧。除了物理攻击，召唤士的高级召唤术也能一次性给予200左右的伤害，说白了，这场战斗就是要有杀红了眼的感觉才能取得胜利。

## Battle 35 リオファネス城屋上

| | |
|---|---|
| 限制出场人数 | 4 |
| 敌军配置情况 | 骑士×1、暗杀者×2 |
| 胜利条件 | 守护天道士ラファ |

**要点：**战斗的开场太让人"震撼"了，バリンテン大公居然被女暗杀者单手抓起直接从屋顶上扔了下去……进入正题，天道士ラファ被打倒就算任务失败，好在只要将我方的一名队员冲上房顶后她就会知趣地往下撤。敌方的三名角色全是彪悍级的，所以系统为我方设定了只需要将他们其中的一人打到濒死就能过关（不过好眼馋他们身上的装备啊，特别是异常状态无效的"カチューシャ"，拼死也要弄到手）。

# 第四章 爱にすべてを

## Battle 36 ドグーラ峠

限制出场人数：5
敌军配置情况：骑士×1、弓箭手×1、黑魔导士×2、龙骑士×2
胜利条件：敌全灭

**要点：**第四章的初始战斗，难度不算大，敌我双方都没有太大的地形优势，因此只要按照一般的战斗方法绕到对手身后逐个击破即可。使用时魔法为我方角色加速后能有效地回避敌方龙骑士的跳跃攻击，还有就是记得在打倒他们之前将武器偷过来。



**小提示：**第四章开始后，主角可以从见习战士职业新学到技能“さけぶ”，不要忘记了。

## Battle 37 自治都市ベルベニア

限制出场人数：5
敌军配置情况：神殿骑士×1、弓箭手×2、召唤士×2、忍者×1
胜利条件：打倒神殿骑士メリアドール

**要点：**由于涉及到爬坡，战斗前请为主力作战人员提升移动力和跳跃力。此外还要配备上“メンテナンス”技能，因为BOSSメリアドール的刚剑技（即使偷掉武器依然能使用）可以破坏我方的装备，而且命中率高得吓人。敌人的弓箭手占据着高处的有利地




势会给我方带来不少的麻烦，看来又是召唤术“ゴーレム”发挥作用的时候了。最后提醒大家一定要将BOSS手中的武器ディフェンダー以及饰品シャンタージュ偷到手。战后会出现PSP版追加的ディリータ和女王吹草笛的新情节。

## Battle 38 フィナス河

限制出场人数：5
敌军配置情况：陆行鸟×6
胜利条件：敌全灭

**要点：**这里会遭遇上六只陆行鸟，会有红、黄、黑三种颜色，其中以红色陆行鸟持有的陨石攻击最为恐怖：强制100％的命中率以及超过150的伤害使得玩家必须反复RESET以保证这种“怪物”的数量不超过一只。另外还要打击一下那些此时等级已经练得很高的玩家，因为本战带有自由战的性质，也就是说敌人的等级会根据玩家角色的等级发生变化（那是相当的惨烈），这时候要活用上章得到的自动复活饰品シャンタージュ。




**小提示：**本关也能遇到小白猪，几率要比Battle－16高很多，以前错过了的玩家现在立刻弥补吧。

## Battle 39 町外れの教会

限制出场人数：5
敌军配置情况：神官×1、阴阳士×2、骑士×3
胜利条件：打倒异端审问官ザルモゥ

**要点：**BOSSザルモゥ所处的位置比较高，多用无视高低差的风水术、圣剑技之类效果会非常好（最好是用后者，因为BOSS装备的道袍能吸收三属性伤害，NPC角色デ



ィリーター和我方的アグリアスー人一计圣剑技打完就收工），由于敌人身上没有什么好的装备，因此没有必要多与他们周旋，轻松过关。

**小提示：** 接下来可以先去收《FF XII》中的高人气角色バルフレア，具体流程如下

1.去炭矿都市ゴルランド的酒场查看噂话“盗贼について”；

2.然后去贸易都市ドーター的酒场查看噂话“求む、护卫！”；

3.完成以上两个行动后离开贸易都市ドーター时就会发生剧情，CG动画后战斗开始，バルフレア作为NPC登场，胜利之后可以选择令其加入。他的职业为“空贼”，可以看成是“机工士”的强化版，能力相当不错，可以培养。




## Battle 40 ベッド砂漠

| 限制出场人数：5 |
| --- |
| 敌军配置情况：机工士×1、黑魔导士×1、骑士×2、弓箭手×2 |
| 胜利条件：打倒神殿骑士バルク |

**要点：** 战斗开始的时候我军全员会陷入毒状态，要尽快利用白魔法エスナ或者是拳法家的气孔术来解除。BOSS バルク的职业为机工士，自然攻击范围非常广（队伍中弱小的角色可以躲在地图右方那堵墙后面回避弹丸射击），而身上的装备也看着让人眼红，索性就派出偷盗高手将他扒得精光，这样可谓一举两得。战斗本身无太大难度，不想耗费时间的玩家可以在卸下BOSS装备后立马将他打倒以结束战斗。

## Battle 41 ベスラ要塞城壁

| 限制出场人数：5 |
| --- |
| 敌军配置情况：随选择支固定 |
| 胜利条件：敌全灭 |

**要点：** 这是一个二选一的关卡，玩家可以从南北两个方向进入要塞。先看南面战役，难度倒不算大，先用魔法和圣剑技将忍者解决掉，而后对付行动较为集中的骑士会更加简单。北面分支的难度就要稍微大一些，由于地形的因素，对派遣出战人员的跳跃能力要求较高（最好能达到5，忍者为不错的选择对象）。当然，这么高的要塞不只是用来考验角色攀爬能力而已，如果装备上“体当たり”技能可以直接把敌人推下墙。




## Battle 42 ベスラ要塞水门前

| 限制出场人数：5 |
| --- |
| 敌军配置情况：骑士×4、黑魔导士×2、弓箭手×2 |
| 胜利条件：开启ベスラ要塞の水门 |

**要点：** 本关的胜利条件为主角移动到地图上两个骑士死守的空格处开启水门开关（当然敌全灭也能过关）。由于他们身上装备着水晶盾，对物理攻击的回避力相当高，因此用召唤魔法效果会更好（谁叫他们不会移动呢？）。敌攻击方面，黑魔导士会释放最高级的炎魔法，我方角色很少有能承受得住两



击的，所以在战斗前要用相应的装备来吸收属性伤害。

**小提示：** 过关之后剑圣オルランドゥ加入，属于超BT级的人物——会使用全部剑技、手持圣剑エクスカリバー永久带有加速、可以装备大量的武具，如果再锻炼一下练出“二刀流”、“见切り”等技能，能干什么就请玩家自行想象了……另外，进入贸易都市ザーギドス后可遇到《FF Ⅶ》中的卖花姑娘，买束鲜花吧，这关系到隐藏角色克劳德的加入。




## Battle 43 ゲルミナス山岳

| 限制出场人数：5 |
| --- |
| 敌军配置情况：忍者×1、盗贼×2、弓箭手×3 |
| 胜利条件：敌全灭 |

**要点：** 本战需要登山，出战人员最好提升一下跳跃能力。如果玩家派剑圣出战的话，就能领略到什么叫“一骑当千”。此外最重要的一点就是战斗开始之初，敌忍者BOSS的所占的那一格隐藏着装备“消えるマント”，让忍者角色装备上，再配合“见切り”技能的话能回避掉敌人的大部分攻击，因此一定要找人装备“アイテム发现移动”把它挖掘出来（几率不是100%哦，要S/L）。

## Battle 44 ポエスカス湖

| 限制出场人数：5 |
| --- |
| 敌军配置情况：亡灵×2、阴阳士×1、召唤士×1、弓箭手×3 |
| 胜利条件：敌全灭 |

**要点：** 又是一伙亡灵，不过我方也多有了一名拥有“邪心封印”技能的角色——空贼バルフレア，打法也不再叙述了，总之是比较简单的一关。

**小提示：** 接下来是场四连战，做好准备后去面对这悲惨的人生吧……

## Battle 45 ランベリー城城门前

| 限制出场人数：5 |
| --- |
| 敌军配置情况：恶魔×4、暗杀者×2 |
| 胜利条件：敌全灭 |

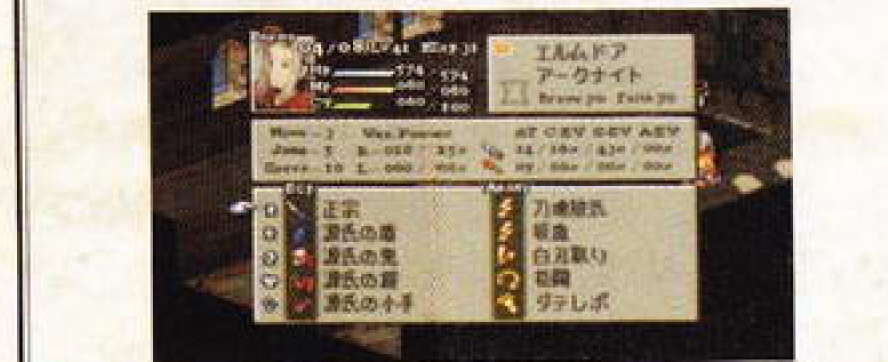
**要点：** 虽然系统给出的胜利条件是敌全灭，但是只需要将两个MM暗杀者打至濒死就能结束战斗。本关的主要任务是为主角习得最终技能アルテマ，方法为将主角转为见习骑士并保证速度在10以上，战斗一开始往右下角撤离，让左上角的女暗杀者使用アルテマ来攻击你，只要被击中后没有死亡就会出现习得选项（另：PSP版的新同伴ルッソ也可以学会アルテマ，随便在个随机战中让主角用アルテマ轰他一下就行了）。接下来直接击倒其中一个暗杀者过关，不必同恶魔纠缠。




## Battle 46 ランベリー城城内

| 限制出场人数：5 |
| --- |
| 敌军配置情况：暗黑骑士×1、暗杀者×2 |
| 胜利条件：打倒エルムドア侯爵 |

**要点：** 一套源氏装备的侯爵闪亮登场了（和PS版一样偷取不能），超豪华的套装果然不是吹的，我方物理攻击的命中率基本上都只有15%左右，所以还要是请卑鄙、无耻、××的剑圣老伯出场。战前要装备上道具指令并学会使用“圣水”，中了BOSS的吸血术后角色可是会乱咬人的，及时用它来解除。两个暗杀者MM还是会使用各种异常状态攻击来阻挠我方，佩带上饰品来回避。当她们被打倒后还会变身为恶魔，不过实力大减，没什么威胁。



## Battle 47 ランベリー城地下入口

| 限制出场人数：5 |
|---|
| 敌军配置情况：亡灵骑士×1、恶魔×5 |
| 胜利条件：打倒アルガス |

**要点：**PSP版的第四场新增战斗，对手是第一章的BOSS アルガス，他出卖自己的灵魂获得新生，这次带领了五个恶魔来找主角报仇。本战的难点主要是アルガス会使用带吸血效果的暗黑剑，而且自身还准备有“濒死HP回复”技能，如果不使用一击致命的招数就会使前面的攻击成为徒劳之工。推荐先用魔法将其体力削弱到150左右，然后再用二刀流连续攻击令其毙命（一定要从身后进攻，侧面的话命中率只有60％多）。




## Battle 48 ランベリー城地下墓地

| 限制出场人数：5 |
|---|
| 敌军配置情况：BOSS死の天使ザルエラ、亡灵×5 |
| 胜利条件：打倒死の天使ザルエラ |

**要点：**这次的BOSS是エルムドア侯爵变身后的死の天使ザルエラ（体力1200左右）。杂兵亡灵的对付方式就不用多说了，重点是活用各种装备来免疫BOSS的大范围异常状态攻击术，然后再用圣剑技等比例伤害的较大招数来大幅削减它的体力。战斗中的NPC メリアドール实力还算强，由他一个人拖住后方的几名敌人不成问题，大家把主要精力集中在BOSS身上吧。




## Battle 49 贸易都市ドーター

| 限制出场人数：4 |
|---|
| 敌军配置情况：神殿骑士×1、黑魔导士×1、召唤士×2、时魔导士×2 |
| 胜利条件：打倒神殿骑士クレティアン |

**要点：**PSP版新增的第五场战斗，在メリアドール加入后来到贸易都市ドーター就能触发。值得注意的是这个事件的触发时限很短，如果先完成了イグーロス城的战斗后就不会再发生了。战斗中敌方全是魔法单位，而且初始地形非常好，想要迅速过关的话就直接用剑圣将BOSS一剑秒掉。还有就是BOSS手上的ドラゴンロッド可是初次出现的，值得偷盗。




## Battle 50 イグーロス城城内

| 限制出场人数：5 |
|---|
| 敌军配置情况：灵魂骑士×1、骑士×5 |
| 胜利条件：打倒长兄ダイスダーグ以及愤怒の灵帝アドラメレク |

**要点：**三兄弟的内战章节。敌人全都在拱桥之上，因此主力作战人员可以装备上“高低差无视”的技能。ダイスダーグ会释放圣剑技，可以穿上“カメレオンローブ”来避免伤害，又或者直接用新加入角色メリアドール的“刚剑”技能将他的武器破坏掉。被众人放倒的ダイスダーグ利用圣石变身为愤怒の灵帝アドラメレク，而旁边的敌骑士以及二哥都会随之消失，アドラメレク依旧是大范围魔法攻击的好手，不过不知道是否是程序设计上的疏忽，利用圣剑技“无双稻妻突”附加沉默效果封住它魔法，接下来么就任你怎么处置了。

**小提示：**接下来又是三连战，记得在城镇里整理装备。



## Battle 51 圣ミュロンド寺院

| 限制出场人数：5 |
|---|
| 敌军配置情况：风水士×2、话术士×2、召唤士×1、白魔导士×1 |
| 胜利条件：敌全灭 |

**要点：** 依旧是技能"高低差无视"大活跃的舞台。另外，魔法和圣剑术也能帮助玩家有效地解决敌人。风水士是相对来说比较难缠的敌方单位，她们会使用破坏武器的战技并且会释放异常状态魔法，我方速度快的忍者要优先将其除之。




## Battle 52 圣ミュロンド寺院广间

| 限制出场人数：5 |
|---|
| 敌军配置情况：神殿骑士×3 |
| 胜利条件：打倒神殿骑士ヴォルマルフ |

**要点：** 敌方总共有三人，其实只需要将任意一个打至濒死就能过关，由于他们身上没有什么值得盗取的东西，再加之会使用破坏我方武器的"刚剑"技能，因此直接干掉体力最低的クレティアン即可。




## Battle 53 圣ミュロンド寺院礼拜堂

| 限制出场人数：5 |
|---|
| 敌军配置情况：灵魂骑士×1、恶魔×3 |
| 胜利条件：打倒圣骑士ザルバッグ |

**要点：** 本战要面对变成丧尸但乃残存有意识的二哥。本战的主角是会使用白魔法"ホーリー"的魔导士两名，战前为他们装备上"魔法攻击力UP"的技能，然后把能加魔力的东西都装上。战斗开始后直接派一名"敢死"队员将ザルバッグ吸引过来，轮到魔导士行动的时候就用魔法锁定BOSS，然后能逃多远逃多远，杂兵的攻击由队伍其他队员去承受，"ホーリー"蓄力完成之时就是战斗胜利之时。

**小提示：** 最终战场オーボンヌ修道院出现，而连续战斗场数也将达到五场，相信能走到这一步的玩家并不会产生任何畏惧感（可以在这里保留一个记录）。

## Battle 54 地下书库 地下四阶

| 限制出场人数：5 |
|---|
| 敌军配置情况：拳法师×2、弓箭手×1、骑士×3 |
| 胜利条件：敌全灭 |

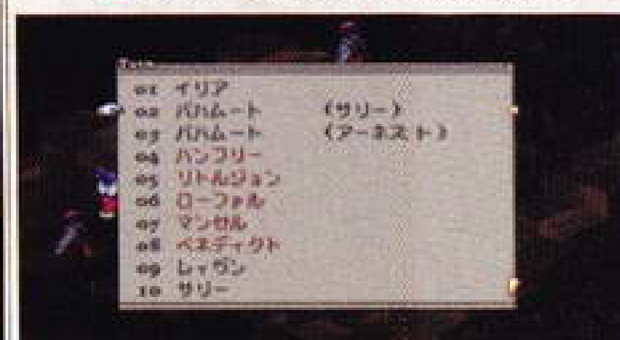
**要点：** 敌人全是高回避率单位，特别是骑士，物理攻击的效果肯定不好，所以要派遣我方的魔法精英部队配上"ショートチャージ"技能直接锁定目标狂轰，敌人没多少远程攻击招数也使得蓄力中的魔导士危险大减。




## Battle 55 地下书库 地下五阶

| 限制出场人数：5 |
|---|
| 敌军配置情况：神殿骑士×1、黑魔导士×2、时魔导士×1、召唤士×2 |
| 胜利条件：打倒神殿骑士ローファル |

**要点：** 敌BOSS发动有"装备武器ガード"以及"防御力UP"两个技能，再加上本关的特殊地形限



制了物理攻击角色的能力发挥，所以还是以剑圣以及魔法师为主要攻击输出单位。另外，去引诱敌BOSS进入我方魔法师有效射程的角色一定要发动“メンテナンス”技能来保护装备不被破坏。

## Battle 56 死都ミュロンド

| | |
|---|---|
| 限制出场人数： | 5 |
| 敌军配置情况： | 神殿骑士×1、侍×2、时魔导士×2、忍者×2 |
| 胜利条件： | 打倒神殿骑士クレティアン |

**要点：** 与前面两仅相反，本次的BOSS是一名魔法师，体力值相对来说比较少，终于可以派我方强力的物理攻击角色出战了(BOSS发动有“MAゼーブ”技能，受到伤害魔法值自动上升，不能一次性造成大伤害的角色还是不去为妙)，记得装上“ハメドる”技能来中断杂兵忍者和侍的攻击。




## Battle 57 失われた圣域

| | |
|---|---|
| 限制出场人数： | 5 |
| 敌军配置情况： | 神殿骑士×1、魔兽×4、道具士×1 |
| 胜利条件： | 打倒神殿骑士バルク |

**要点：** 难度稍微有点大，全员要装备上防止行动被封锁的技能然后往下移动，先将魔兽们干掉，因为它们的魔法和我方的天道士一样完全是看RP，运气好可以连发6次且多数命中，运气不好敌人毫发无伤（当然对于我们来说祈祷运气一直不好）。然后再料理掉道具师避免他给BOSS使用回复道具，孤掌难鸣的BOSS最终倒在我方面前。(什么？你说他们身上的铳枪还没偷？反正我现在是没这心情了，通关要紧……)

## Battle 58 飞空艇の墓场

| | |
|---|---|
| 限制出场人数： | 5 |
| 敌军配置情况： | 统制者ハシュマリム |
| 胜利条件： | 打倒统制者ハシュマリム |

**要点：** 和其他变身的BOSS类似战术，先装备饰品来防止各种异常状态。这场战斗的最大有利之处就是只有BOSS一人，虽然它的攻击力和体力（1500左右）都比较高，但毕竟我方有五个人，集中火力一齐冲上去将它在一回合内解决吧。战斗胜利后能得到“ラグナロク”，记得在最终战前为骑士装备上。




## Battle 59 飞空艇の墓场

| | |
|---|---|
| 限制出场人数： | 5 |
| 敌军配置情况： | 圣天使アルテマ、恶魔×4 |
| 胜利条件： | 圣天使アルテマ击破 |

**要点：** 最终战斗，主角的妹妹作为NPC加入，她会给自己使用“マバリア”魔法，所以我们拥有了一名吸引敌火力的好手。第一形态的圣天使アルテマ体力在1200左右，玩家大可不必理会其身旁的アルテマデーモン，全力将其打倒，随后BOSS会变身为第二形态，体力涨至3200左右，不过白魔法“ホーリー”能给予700左右的伤害，大家努力吧。战斗结束后是通关CG以及制作人名单，随后会自动保存记录，不过提取记录后你会发现还是在最终战开始的时候……



# 游戏心得、研究

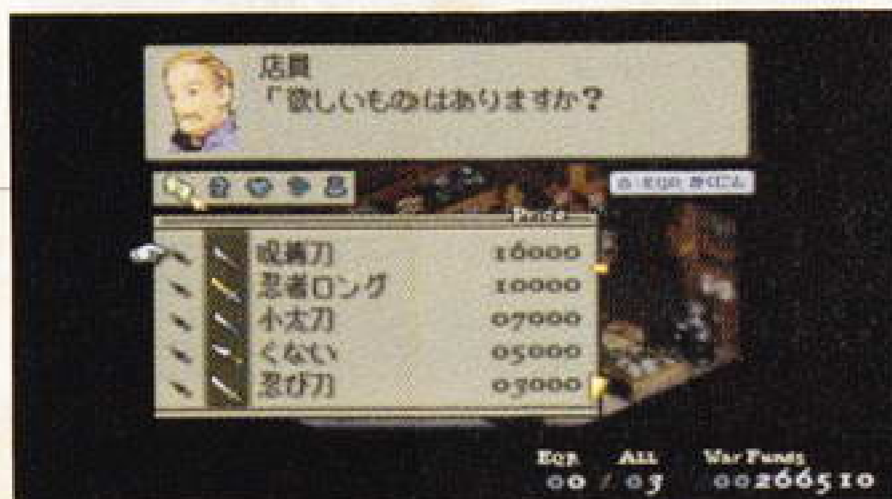
## 全职业转职条件一览

| 职业名称 | 转职要求条件 |
|---|---|
| 见习い战士 | 初始可选 |
| アイテム士 | 初始可选 |
| ナイト | 见习い战士LV2 |
| 弓使い | 见习い战士LV2 |
| モンク | ナイトLV3 |
| 白魔导士 | アイテム士LV2 |
| 黑魔导士 | アイテム士LV2 |
| 时魔导士 | 黑魔导士LV3 |
| 召唤士 | 时魔导士LV3 |
| シーフ | 弓使いLV3 |
| 话术士 | 阴阳士LV3 |
| 阴阳士 | 白魔导士LV3 |
| 风水士 | モンクLV4 |
| 龙骑士 | シーフLV4 |
| 侍 | ナイトLV4+モンクLV5+龙骑士LV2 |
| 忍者 | 弓使いLV4+シーフLV5+风水士LV2 |
| 算术士 | 白魔导士LV5+黑魔导士LV5+时魔导士LV4+阴阳士LV4 |
| 吟游诗人 | 召唤士LV5+话术士LV5 |
| 踊り子 | 风水士LV5+龙骑士LV5 |
| ものまね士 | 见习い战士LV8+アイテム士LV8+风水士LV5+龙骑士LV5+话术士LV5+召唤士LV5 |
| たまねぎ剑士(PSP版新增) | 见习い战士LV6+アイテム士LV6 |
| 暗黑骑士(PSP版新增) | 龙骑士LV8+风水士LV8+忍者LV8+侍LV8+ナイトMASTER+黑魔导士MASTER+杀人数20以上 |

## 新增职业简评

たまねぎ剑士：没有任何技能，也不能装备任何别的技能，但是可装备全部的物品，更有强力到无语的洋葱专用套装。它的职业等级是依靠其他职业达到MASTER来提升的，达到LV8的话还可以更加强大！

暗黑骑士：转职条件要求很高，甚至还有杀人数的要求（需要打倒的敌人变成了水晶或宝箱才算）。各项技能都非常强劲，不过部分招数要以牺牲HP为代价。“MOVE+3”和“JUMP+3”的技能都只能从这个职业里学到。




## 商店的小知识

在城镇按○进入后可去是商店购物，但是不同类型的城镇所卖的物品是不一样的，具体如下：

| 城镇类型 | 贩卖道具类型 |
|---|---|
| 城 | 短剑、剑、斧、锤、自动弓、弓、枪、盾、兜、铠、マント、靴、腕轮、小手、指轮、道具 |
| 城塞都市、炭矿都市、自治都市 | ロッド、杖、棒、バッグ、手里剑、玉、帽子、服、ローブ、マント、靴、腕轮、小手、指轮、道具 |
| 贸易都市 | 锤、ロッド、杖、棒、刀、忍者刀、辞书、乐器、反物、バッグ、手里剑、玉盾、帽子、服、ローブ、マント、靴、腕轮、小手、指轮、道具 |
| 机工都市 | 自动弓、铳、玉、マント、靴、腕轮、小手、指轮、道具 |
| 魔法都市 | 短剑、剑、ロッド、杖、棒、バッグ、手里剑、玉、帽子、服、ローブ、マント、靴、腕轮、小手、指轮、道具 |
| 王都 | 短剑、剑、斧、弓、枪、盾、兜、铠、マント、靴、腕轮、小手、指轮、道具 |

随着剧情的进展，商店中的商品也在不断增加，一般都是在一些比较重要的情节之后，可多到商店去查看比较。具体时机如下：

| 第1章 |
|---|
| ①本章最初 |
| ②イグーロス城到达后 |
| ③砂ネズミの穴ぐら完成后 |
| ④レナリア台地完成后 |

| 第2章 |
|---|
| ①本章最初 |
| ②ゼイレキレの滝完成后 |
| ③ライオネル城到达后 |
| ④机工都市ゴーグ到达后 |
| ⑤アグリアス加入后 |

| 第3章 |
|---|
| ①本章最初 |
| ②王都ルザリア完成后 |
| ③オーボンヌ修道院完成后 |
| ④城塞都市ヤードー完成后 |

| 第4章 |
|---|
| ①本章最初 |
| ②ベスラ要塞完成后 |
| ③ランベリー城完成后 |

## 密猎详细研究

怪兽在本作中并不仅仅以敌方或者我方单位在战斗中发挥作用，就像人类敌人可以用来偷装备、打出水晶学习技能之外，怪兽也有其他的作用，其中最重要的就是密猎。有不少非卖品就是通过密猎来获得，其中更“不乏鲸の髭”、“两残绢”、“リボン”、“シャンタージュ”等极品，在游戏中可发挥重要作用。不过关于密猎获得物品还有不少需要注意的地方，例如：

①先要学会盗贼的支援技能“密猎”

②要装备上密猎技能，并且用普通打倒要密猎的怪兽（敌我均可），这样会有密猎成功的提示。

③密猎获得的物品分普通和稀有两种，后者只有1/8的几率。

④在贸易都市的毛皮骨肉店可购买密猎出的物品。

⑤毛皮骨肉店要到第3章之后才会在仅有的三个贸易都市出现，而且队伍中必须要有设置了密猎技能的同伴。

⑥毛皮骨肉店中物品的售价都是半价，因此即使是商店中有出手的物品，对于其中的高价品利用密猎来毛皮骨肉店购买也是值得的。

⑦在毛皮骨肉店中出售物品的话，可以用原价再次购回，资金紧张时可借此临时筹集资金，而PS版中还可以利用这点将强力装备带到二周目提前购买。




至于怪兽可密猎出的具体物品和它们在随机战出现的场所可参考下表。

| 怪兽 | 通常物品 | 稀有物品 | 出现场所 |
|---|---|---|---|
| チョコボ | フェニックスの尾 | ハイポーション | マンダリア平原、スウィージの森、ベルベニア活火山、レナリア台地、ゼイレキレの滝、バリアスの丘、バリアスの谷 |
| 黒チョコボ | 目药 | エクスポーション | マンダリア平原、フォボハム平原、スウィージの森、ベルベニア活火山、レナリア台地、ゼイレキレの滝、バリアスの丘、バリアスの谷 |
| 赤チョコボ | 万能药 | ★バレッタ | スウィージの森、ベルベニア活火山、ゼクラス砂漠、レナリア台地、ゼイレキレの滝、バリアスの丘、バリアスの谷 |
| ゴブリン | ポーション | ハイポーション | マンダリア平原、フォボハム平原、スウィージの森、ベルベニア活火山、アラグアイの森、バリアスの谷 |
| ブラックゴブリン | ハイポーション | 毒消し | マンダリア平原、スウィージの森、ベルベニア活火山、ゼクラス砂漠、レナリア台地、アラグアイの森、バリアスの谷 |
| ガルブデガック | メイジマッシャー | 古代の剑 | マンダリア平原、フォボハム平原、スウィージの森、レナリア台地、アラグアイの森、バリアスの谷 |
| ボム | かとんのたま | フレイムロッド | スウィージの森、ベルテニア活火山、ゼクラス砂漠、ツイゴリス湿原、ゼイレキレの滝、バリアスの丘 |
| グレネイド | ひょうすいのたま | フレイムウィップ | マンダリア平原、スウィージの森、ベルベニア活火山、ゼクラス砂漠、バリアスの丘 |
| イクスプロジャ | らいじんのたま | フレイムシールド | スウィージの森、ベルテニア活火山、ゼクラス砂漠、ツイゴリス湿原、バリアスの丘 |
| レッドパンサー | 毒消し | バトルブーツ | マンダリア平原、フォボハム平原、スウィージの森、レナリア台地、ツイゴリス湿原、アラグアイの森、ゼイレキレの滝、バリアスの丘、バリアスの谷 |
| クアール | 金の针 | ゲルミナスブーツ | マンダリア平原、スウィージの森、レナリア台地、ツイゴリス湿原、アラグアイの森、ゼイレキレの滝、バリアスの丘、バリアスの谷 |
| バンパイア | 圣水 | Cのバッグ | マンダリア平原、フォボハム平原、スウィージの森、レナリア台地、ツイゴリス湿原、アラグアイの森、ゼイレキレの滝、バリアスの谷 |
| ビスコディーモン | やまびこ草 | ハイポーション | フォボハム平原、レナリア台地、ゼイレキレの滝、バリアスの谷 |

| 怪兽 | 通常物品 | 稀有物品 | 出现场所 |
| --- | --- | --- | --- |
| スクイドラーケン | スモールマント | 眠りの剣 | フォボハム平原、レナリア台地、ゼイレキレの滝、バリアスの谷 |
| マインドフレイア | ハイエーテル | ドラキュラマント | フォボハム平原、ゼイレキレの滝、バリアスの谷 |
| スケルトン | 圣水 | エーテル | スウィージの森、ベルテニア活火山、ゼクラス砂漠、ツイゴリス湿原、アラグアイの森、ゼイレキレの滝 |
| ボーンスナッチ | ハイポーション | パルチザン | スウィージの森、ベルテニア活火山、ゼクラス砂漠、ツイゴリス湿原、アラグアイの森、ゼイレキレの滝 |
| リビングボーン | 魔导士のマント | エルフのマント | スウィージの森、ベルテニア活火山、ゼクラス砂漠、ツイゴリス湿原、アラグアイの森、ゼイレキレの滝 |
| グール | エーテル | くない | ベルベニア活火山、ツイゴリス湿原、アラグアイの森 |
| ガスト | ハイポーション | マインゴーシュ | ベルベニア活火山、ツイゴリス湿原、アラグアイの森 |
| レブナント | ハイエーテル | ミスリル铳 | ベルベニア活火山、ツイゴリス湿原、アラグアイの森 |
| フロータイボール | 手里剑 | プラチナメッサー | フォボハム平原、ベルテニア火山、ツイゴリス湿原、ゼイレキレの滝 |
| アーリマン | 风魔の手里剑 | エアナイフ | マンダリア平原、フォボハム平原、ベルテニア活火山、ツイゴリス湿原、ゼイレキレの滝、バリアスの谷 |
| プレイグ | 柳生の漆黒 | ★ゾーリンシェイプ | フォボハム平原、ベルテニア活火山、バリアスの谷 |
| ジュラエイビス | ポーション | ラバーシューズ | フォボハム平原、ベルベニア活火山、ゼクラス砂漠、ツイゴリス平原、アラグアイの森、バリアスの丘、バリアスの谷 |
| スチールホーク | フェニックスの尾 | ハンティングボウ | フォボハム平原、ゼクラス砂漠、ツイゴリス平原、アラグアイの森、バリアスの丘、バリアスの谷 |
| コカトリス | 金の针 | フェザーマント | フォボハム平原、ベルベニア活火山、ゼクラス砂漠、ツイゴリス平原、アラグアイの森、バリアスの丘、バリアスの谷 |
| うりぼう | 乙女のキッス | ★カチューシャ | ドルボダル湿原 |
| ポーキー | ★シャンタージュ | ★ナグラロク | — |
| ワイルドボー | ★リボン | ★FSのバッグ | — |
| ウッドマン | 目药 | ★いやしの杖 | スウィージの森、アラグアイの森 |
| トレント | ゴールドスタッフ | ★妖精のハープ | スウィージの森、アラグアイの森 |
| タイジュ | まもりの指轮 | ★ディフェンダー | アラグアイの森 |
| 牛鬼 | バトルアックス | 巨人の斧 | フォボハム平原、スウィージの森、ゼクラス砂漠、ツイゴリス湿原、ゼイレキレの滝、バリアスの丘 |
| ミノタウロス | さんごの剑 | スラッシャー | フォボハム平原、ゼクラス砂漠、ツイゴリス湿原、ゼイレキレの滝、バリアスの丘 |
| セクレト | ★ホーリーランス | ★象牙の棒 | フォボハム平原、ゼクラス砂漠、バリアスの丘 |
| モルボル | プラチナメッサー | アイスシールド | マンダリア平原、フォボハム平原、レナリア台地、ツイゴリス湿原、アラグアイの森、ゼイレキレの滝、バリアスの谷 |
| オチュー | ン?カイの腕轮 | カメレオンローブ | レナリア台地、ツイゴリス湿原、アラグアイの森、バリアスの谷 |
| モルボルグレイト | ★エリクサー | ★マダレムジエン | — |
| ベヒーモス | まもりの腕轮 | Pのバッグ | ベルベニア活火山、ゼクラス砂漠、バリアスの丘、バリアスの谷 |
| キングベヒーモス | ★シエルシエ | ★アルテミスの弓 | ベルベニア活火山、バリアスの丘 |
| ダークベヒーモス | ウィザードロッド | ★石化铳 | バリアスの丘 |
| ドラゴン | ヒスイの腕轮 | Hのバッグ | マンダリア平原、ゼクラス砂漠、レナリア台地、バリアスの丘 |
| ブルードラゴン | カシミール | ★ドラゴンロッド | マンダリア平原、バリアスの丘、バリアスの谷 |
| レッドドラゴン | ★ソルティレージュ | ★龙の髭 | マンダリア平原、ゼクラス砂漠、バリアスの丘 |
| ヒュドラ | ★ブラッドソード | ★さそりのしっぽ | バリアスの丘 |
| ハイドラ | ★セッティエムソン | ★ラバーコンシャス | バリアスの丘 |
| ティアマット | ★两残绢 | ★鲸の髭 | バリアスの谷 |

上表中名字前有打★标志的是非卖品，可多关注。此外，上述场所不包括深渊迷宫，而不少可出现的场所要第4章才会遇到想要的怪兽。至于小猪（うりぼう）和其他的怪兽有些不同，它除了在剧情战（第2章ツィゴリス湿原和第4章フィナス河）中一定几率出现外，在第4章从“ベスラ要塞”前往“ドルボダル湿原”的随机战中，会有一定几率出现小猪作为友军，战斗结束可选择它是否加入。

在能够获得贵重物品的怪兽中，特别值得注意的除了小猪之外，还有ベヒーモス、ドラゴン以及ヒュドラ等数类怪兽。由于高等级怪兽出现不易(像小猪一类就不会在战斗中遇到极品猪)，因此自己劝诱或者调教过来后让它们繁殖出更多更高级的怪兽也是比较常用的做法。同样，这也有不少需要注意的地方：

①劝诱和调教都是话术士的技能，需要学习和装备上，劝诱时有成功率，不高时要多尝试几次。

②劝诱怪兽虽然没有性别限制，但是不是话术士职业的话，还需要装上话术士的“まじゅう语”技能，否则劝诱成功率就是0%。

③队伍中有怪兽和空位的话，随着时间的流逝就会下蛋和繁殖出新的同系怪兽。编成画面在蛋和其他不是蛋的单位间快速切换，可看到蛋中究竟是什么怪兽，这一秘技在PSP版仍然是有效的。

④每系的怪兽都分为三个级别，例如小猪（うりぼう）、小肥猪（ボーキー）和极品猪（ワイルドボー），低级别的怪兽可繁殖出低级和中级的同系怪兽，但是高级的怪兽就只能由中级或者高级怪兽来繁殖。因此，只是需要高级怪兽时，可在繁殖出中级怪兽后将低级的怪兽除名或者密猎掉。顺便说一下，PSP版小猪繁殖出小肥猪的几率似乎降低了不少。

⑤我方所有同伴（包括怪兽，但是不包括NPC）最多有24个，达到这数目的话就不会繁殖出新的怪兽，必须除名或者密猎来清理出位置。相比而言，24个还是比PS版的16个回旋余地大了不少。

## 星座的小知识




在new game时，会要求输入主角的生日，这会换算成イヴァリース历来决定主角的星座，换算的具体情况如下：

| イヴァリース历 | 日数 | 相应太阳历 |
|---|---|---|
| 白羊の月 | 30日 | 3／21～4／19 |
| 金牛の月 | 31日 | 4／20～5／20 |
| 双子の月 | 32日 | 5／21～6／21 |
| 巨蟹の月 | 31日 | 6／22～7／22 |
| 狮子の月 | 31日 | 7／23～8／22 |
| 处女の月 | 31日 | 8／23～9／22 |
| 天秤の月 | 31日 | 9／23～10／23 |
| 天蝎の月 | 30日 | 10／24～11／22 |
| 人马の月 | 30日 | 11／23～12／22 |
| 磨羯の月 | 28日 | 12／23～1／19 |
| 宝瓶の月 | 30日 | 1／20～2／18 |
| 双鱼の月 | 30日 | 2／19～3／20 |

其他人物也都有自己默认的年龄和生日设定，时间拖得太长时，在ブレイブストーリー中出现99岁的人物也不足为奇，反过来也诞生了以最小年龄通关的极限挑战。此外，不同星座间的相性也是各不相同的，具体如下：

◎：相性好，伤害值和回复值+25%
×：相性差，伤害值和回复值−25%
▲：异性相性最好，伤害值和回复值+50%；同性相性最差，伤害值和回复值−50%
对于怪兽来说，人类被看作异性，怪兽被看作同性。

| | 白羊宫 | 金牛宫 | 双子宫 | 巨蟹宫 | 狮子宫 | 处女宫 | 天秤宫 | 天蝎宫 | 人马宫 | 磨羯宫 | 宝瓶宫 | 双鱼宫 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 白羊宫 | | | | × | ◎ | | ▲ | | ◎ | × | | |
| 金牛宫 | | | | | × | ◎ | | ▲ | | ◎ | × | |
| 双子宫 | | | | | | × | ◎ | | ▲ | | ◎ | × |
| 巨蟹宫 | × | | | | | | × | ◎ | | ▲ | | ◎ |
| 狮子宫 | ◎ | × | | | | | | × | ◎ | | ▲ | |
| 处女宫 | | ◎ | × | | | | | | × | ◎ | | ▲ |
| 天秤宫 | ▲ | | ◎ | × | | | | | | × | ◎ | |
| 天蝎宫 | | ▲ | | ◎ | × | | | | | | × | ◎ |
| 人马宫 | ◎ | | ▲ | | ◎ | × | | | | | | × |
| 魔羯宫 | × | ◎ | | ▲ | | ◎ | × | | | | | |
| 宝瓶宫 | | × | ◎ | | ▲ | | ◎ | × | | | | |
| 双鱼宫 | | | × | ◎ | | ▲ | | ◎ | × | | | |

文 赝作师 编 雷伊 美编 咕噜



# 《逆转裁判4》法庭实录（下）

在上一辑中，我们为大家介绍了“《逆转裁判4》法庭实录”的上半部分，这次继续为大家送上下半部分。又有什么新的案子在等待着王泥喜法介挑战，成步堂龙一在7年前为何会被吊销律师执照，牙琉雾人为什么要杀害浦伏影郎……隐藏在错综复杂的事件背后的真相只有一个。答案，即将揭晓！

NDS 逆转裁判4
逆转裁判4
◆Capcom◆AVG◆2007年4月12日◆日版
◆1人◆512M◆4800日元◆无对应周边



## 王泥喜 法介（22岁）

本作的全新主人公，一身红色的装束和独特的发型让他看上去十分醒目，朋友们都喜欢叫他“王泥喜君”。



## 牙琉响也（24岁）

牙琉雾人的弟弟，24岁的天才检察官。除了在法庭上相当活跃外，他还是超人气摇滚乐队“牙琉 Wave”的主唱。



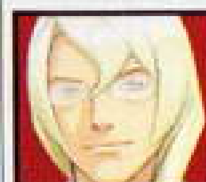
## 成步堂美贯（15岁）

以成为大魔术师为目标的女孩，据说是成步堂龙一的女儿，拿手表演是自如操纵人偶“帽子君”。



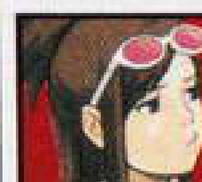
## 成步堂龙一（33岁）

俄罗斯餐厅“波鲁哈奇”的特约钢琴师，曾经是位出色的辩护律师。



## 牙琉雾人（32岁）

王泥喜法介的老师，传说中法律界最酷的辩护律师，牙琉法律事务所的所长，拥有着完美的逻辑推理能力和老道的经验。



## 宝月茜（25岁）

与成步堂相识的女刑警。与其他同龄女性浑身散发着香水味不同的是，她的身上散发着的是浓浓的化学药品味道。

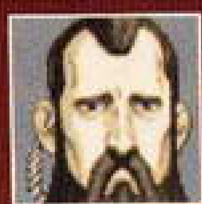
# 第3话 逆转小夜曲
(逆转のセレナード)

7月的一个晚上，我和美贯一起参加了牙琉响也的乐队“牙琉Wave”举办的音乐会。牙琉响也这个家伙在法庭上的表现拽得可以，在舞台上的表演更是异常拉风，居然在表演时把吉他都点着了……出人意料的是，精彩的演出中竟夹杂着不和谐音，演出过程中发生了枪杀事件，而收到死者最后讯息的人，竟然是我……




## 第1日·侦探部分

### 人物档案



**雷塔斯（35岁）**

音乐会中被人开枪射中，在留给王泥喜最后的信息后死去。



**拉米萝娅（40岁）**

被称为“情歌女神”的歌姬，从小国波尔吉尼亚（ボルジニア）来日本。



**马吉·托巴尤（14岁）**

拉米萝娅最信任的钢琴师，眼睛看不见。



**眉月大庵（24岁）**

“牙琉 Wave”的吉他手，本职是搜查三课的刑警。

### 证物档案

**歌词卡（歌词カード）：** 拉米萝娅演唱的情歌的歌词。

热恋吉他的小夜曲

Sugar，Sugar……
将你拥入怀中
我心的钥匙，现已被你偷走

Pleasure，Pleasure……
爱情的旋律
将我包围，现已释放

Uh……Uh……
心急如焚 Fire……恋人也在燃烧
爱情的弹丸哟 Fire 夺去了我的生命

Guitar，Guitar……
两人飞向天际

**协力搜查委托书：** 关于案件的情报，不能透露给警方以外的人。

**明信片（ポストカード）：** 拉米萝娅的宣传用明信片。




**胸针（ブローチ）：** 在杀人现场发现，是拉米萝娅的首饰。

**手枪（ピストル）：** 作案时使用的凶器，大口径，杀伤力非常大。

**钥匙串（キーホルダー）：** 死者雷塔斯握着的钥匙，钥匙扣的形状为心形。

**混频器（ミキサー）：** 可以细听演奏各单独部分的器材。

7月7日 晚



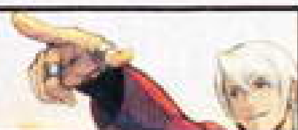
## 牙琉 Wave 化妆间

■与牙琉响也对话，得知他是在一次偶然的机会中，在国外听到了歌姬拉米萝娅（ラミロア）仿如女神般美妙的歌声，所以才特邀她今晚共同演出的。

■拉米萝娅一般都与少年钢琴师马吉·托巴尤（マキ·トバーユ）共同演出，由于马吉的眼睛看不见，所以拉米萝娅经常陪伴在他左右，和他形影不离。拉米萝娅并不擅长日语，她的经纪人罗梅因·雷塔斯（ローメイン·レタス）平时会为她担当一些翻译工作。

■对话完毕之后，本次音乐会的第二部分开演，拉米萝娅、马吉和牙琉响也共同参加了演出。在演出时，响也的吉他突然着火了，这只是为了故意耍帅吗？

同日 晚上9点05分



## 化妆间前的走廊

■离进入音乐会的第三部分还有20分钟时间。

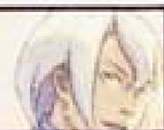


## 牙琉 Wave 化妆间

■与牙琉响也对话，响也对自己心爱的吉他在演出中突然着火非常生气，称自己对此完全不知情。牙琉表示自己今天一整天都过得很不顺心，不仅摩托车发动不了，吉他箱也坏掉了。

■拉米萝娅在音乐会上演唱的歌曲是由响也和拉米萝娅共同创作的，拉米萝娅作曲，而牙琉则负责填词。歌词虽然是日语的，但拉米萝娅经过反复练习，也能够自如演唱。

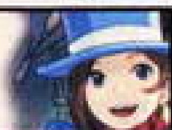
■得到证物“歌词卡”（歌词カード）。演出的第三部分即将开始，拉米萝娅只参加第二部分的演出。



## 化妆间前的走廊

■见到负责音乐会治安的刑警宝月茜，与之对话后调查拉米萝娅化妆间的门（右侧第一间）会听到枪声。

同日 晚上9点30分



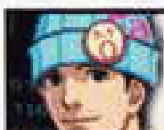
## 拉米萝娅的化妆间

■见到了肩膀中弹倒在地上的雷塔斯，宝月茜连忙出门求援，而王泥喜和美贯则留在了现场。

■雷塔斯并没有当场死亡，他表示自己也不知道是谁开的枪，不过有人目击了犯罪过程。在说出了“目击者……是女神……”后，雷塔斯死去。此时王泥喜似乎听到了关门声，碰上回来的宝月茜，她却表示回来的途中并没有看到有什么可疑的人。

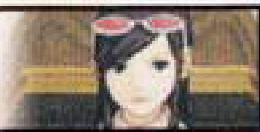
■出门后在化妆间前走廊见到了一位艺人打扮的男子大庵，他表示会场目前已经被封锁，观众的姓名和住所也已经全部记录完毕。牙琉响也将“协力搜查委托书”（捜查协力依赖状）交给了王泥喜，让他协助调查，并表示雷塔斯被射杀一案的调查线索要实行缄口令，不能对任何人走漏风声，包括拉米萝娅等演出相关人员。



## 牙琉的化妆间

■调查桌子上的明信片，得到证物“明信片”（ポストカード）。上面的文字都是看不懂的外语。



## 拉米萝娅的化妆间

■与宝月茜对话，得知本次演出是雷塔斯第一次来日本。拉米萝娅化妆间里的窗户非常小，成年人无法钻进去。王泥喜等人明明是听到枪声就立刻赶到了案发现场，却没有发现凶手，那么凶手在作案后是用什么方法逃走的呢？

■调查落在冰箱前的蓝色胸针，得到证物“胸针”（ブローチ）。调查雷塔斯尸体前的手枪，得到证物“手枪”（ピストル）。调查尸

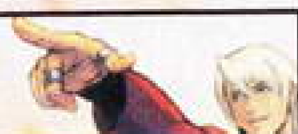
体紧握的左手，发现他的手中握着一串钥匙，得到证物“钥匙串”（キーホルダー）。

■对宝月茜出示证物“手枪”。手枪上还残留着火药味，发射过两发子弹。这把口径45的手枪具有着绝大的破坏力，就算是日本的警察，都不会佩戴这种大威力并难以控制的手枪。凶手能够用这种手枪作案，肯定不会是第一次用枪。而且在化妆间这样狭小的空间内，完全没有必要非得用这种手枪杀人。



## 化妆间前的走廊

■见到一位中年魔术师，不过没有来得及和他打招呼他就匆匆离去了。



## 舞台（ステージ）

■案发后在走廊见到的艺人打扮男子名叫眉月大庵，是“牙琉 Wave”的吉他手，同时也是隶属搜查三课的一名职业刑警。“牙琉 Wave”正是一支由警方相关人员组成的摇滚乐队。

■牙琉还在为今天的倒霉事郁闷，除了之前遇到的摩托车发动不了、吉他箱坏掉外，又遭遇了杀人事件，而在刚刚结束的音乐会第三部分中，演奏又出了差错。演奏是由五人分别用五种乐器合奏的，不过在录音时却是五人各自录音然后用混频器混合的。利用混频器调查五个单独演奏的部分，就可以知道是谁演奏出了差错。经调查是第2部分在演奏的最后出了问题，而该部分的负责人是眉月大庵。

■取得证物“混频器”（ミキサー）后，对牙琉响也出示证物“钥匙串”，得知钥匙是他的。再次与响也对话，得知钥匙串上的三把钥匙分别是摩托车的、汽车的和吉他箱的。由于他的钥匙无故丢失了，所以今天早上他是搭电车来会场的。为了取出演奏要用的吉他，他只好砸坏了吉他箱。钥匙被盗、吉他被烧毁、雷塔斯被射杀……它们之间有共同点吗？答案显然是肯定的（选择“気づいている”并出示证物“歌词卡”）。

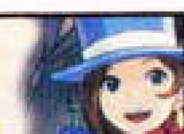
■再次与响也对话。今天连续发生的事件都与歌词的内容如出一辙：牙琉的钥匙丢失应证了“我心的钥匙，现已被你偷走”这句歌词，因为钥匙扣是心型的；吉他烧着应验了“心急如焚 Fire……恋人也在燃烧”，因为歌名为《热恋吉他的小夜曲》，将吉他喻为了恋人；雷塔斯被射杀应验了“爱情的弹丸哟 Fire 夺去了我的生命”。凶手是故意为了和歌词对上，所以才安排了这么多细节的吗？

■由于拉米萝娅的化妆间发生了杀人事件，所以她和马吉被安排在响也的化妆间休息。



## 化妆间前的走廊

■又见到了之前的那位中年魔术师，这次同样没来得及和他打招呼，不过美贯似乎记得曾在哪里见过他。



## 牙琉的化妆间

■拉米萝娅和马吉已经听说了雷塔斯死亡的消息。拉米萝娅虽然是从波尔吉尼亚被邀请到日本演出的，但她并非波尔吉尼亚人，能够进行通常的日语会话。而马吉则是完完全全的波尔吉尼亚人，完全不懂日语。马吉由于害怕王泥喜等陌生人，所以独自离开化妆间出去透透气。

■与拉米萝娅对话。在来日本之前，她一直在北欧小国波尔吉尼亚的餐厅中进行表演。成名后由于演出需要，作为艺人的她被包装成了“用音乐做颜料的风景画家”，并为了保持神秘感，被规定在公共场合禁止说波尔吉尼亚语以外的语言。来波尔吉尼亚语中，拉米萝娅就是“女神”的意思。

■马吉是拉米萝娅在波尔吉尼亚的餐厅中唱歌时认识的，在与制作人签约时，他们被安排在了一起表演。雷塔斯是3个月前才换的新经纪人，通晓多国语言，在担任经纪人的同时还兼任翻译和保镖工作。至于他是否是波尔吉尼亚人，拉米萝娅则不得而知。“情歌女



神”是雷塔斯为拉米萝娅提供的美名。雷塔斯在死前提到了目击者是“女神”，她就是拉米萝娅吗？问及拉米萝娅相关问题时，她以辩护律师没有调查权利为由，拒绝回答。

■对拉米萝娅出示证物“胸针”，证实了胸针是她遗失的，可是该胸针是在案发现场捡到的，拉米萝娅去过现场吗？



## 化妆间前的走廊

■见到宝月茜，得知原本应该在拉米萝娅化妆间的雷塔斯尸体不见了。



## 拉米萝娅的化妆间

■会场在案发后就已经被封锁了，尸体不可能被运到会场外，但究竟去了何处呢？此时眉月大庵赶来表示他的吉他突然失踪了。大庵离去后与宝月茜对话。



## 舞台

■调查上升的舞台发生剧情，在舞台上发现了背着大庵吉他的雷塔斯尸体，在尸体旁边的，是晕倒的马吉。马吉由于被怀疑与杀害雷塔斯一案有关被警方逮捕。

# 第2日·法庭部分

### 证物档案

**雷塔斯的解剖记录**（レタスの解剖记录）：死因为中弹后失血过多而死，死亡推定时间为晚上9点到9点半。

**平面图**（上面图）：拉米萝娅化妆间的平面图。



**现场照片**（现场写真）：照片的内容为倒在拉米萝娅化妆间内的被害者，被人射杀后身亡。



**7月9日 上午10点 地方裁判所 第3法庭**

■开庭前从裁判长处得知，司法长官的儿子似乎得了什么不治之症，在审理结束后他准备去病房进行探望。

■得到“雷塔斯的解剖记录”（レタスの解剖记录）、“现场照片”（现场写真）、“平面图”（上面图）。手枪发射过两发子弹，似乎是第一枪没有打中，第二枪才打中了死者的肩膀，在犯罪现场靠门的墙壁上可以见到两个弹坑。

### 证词：案发当日的状况　证人：宝月茜

1. 案发当晚，我受牙琉检察官之托在化妆间前进行戒备。
2. 能够进入化妆间的，只有音乐会的相关人员。
3. 在音乐会的第三部分开始时……我听到了枪声。
4. 当我踏进房间时，在吵闹的摇滚乐中，发现了尸体……
5. 通过对现场进行搜查的结果……我判断凶手只可能是被告人。

## 攻略要点

1.询问每一句证词，可以得到如下情报：

■房间内有音箱及时转播音乐会的现场情况，摇滚乐就是从音箱中发出的。




■宝月茜表示案发现场的房间只有一扇门作为出入口，自己一直都把守在门外，没有见到凶手作案后逃跑。房间墙上的窗户只能打开一点，从那里逃走也不可能。这样一来，能够逃走的地方就只有天花板上的通风口了。通风口非常小，只有孩子才能通过，在工作人员中，未成年的只有14岁的马吉一人，因此他的嫌疑非常大。宝月茜还表示，通风口有最近被人开关过的痕迹，而且上面清楚地留下了马吉的指纹！

■当牙琉要求提供证明马吉无罪的证物或者证人时，选择“提交证人”（证人を提示）并选择拉米萝娅，因为从雷塔斯的遗言中可以得知，“女神”是犯罪过程的目击者。

## 证词：目击的状况　证人：拉米萝娅

1.就算你们再怎么说我“看见了”……但其实我真的什么都没看见。
2.那天晚上，我受到邀请在演出中献声。
3.但在演出的第二部分结束后，就再也没有进过化妆间。
3.（修改后）演出结束后，我往化妆间里瞅过一眼……
追加证词：但我除了死去的雷塔斯先生投射在墙上的影子外，什么都没见到。（编注：拉米萝娅日语不好，她所说的“墙”其实指的是房间中央的屏风。）
追加证词：（修改后）因为那时我见到了墙上的弹痕，所以才知道雷塔斯先生被人射杀了。
4.警方让我在牙琉先生的化妆间等候。
5.我这才知道出事了……但具体并不清楚。

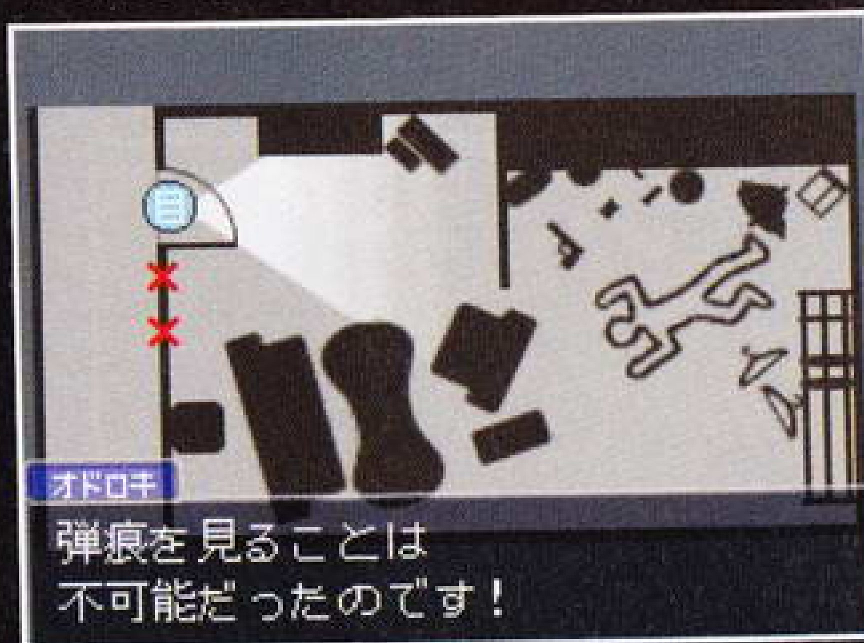
## 攻略要点

1.拉米萝娅并非是她的真名，是在出道时被赋予的艺名。

2.对第三句证词出示证物“胸针”，胸针是在案发后在现场发现的，也就是说拉米萝娅演出结束后去过化妆间。在无法辩驳后，拉米萝娅称自己在案发后其实进过化妆间，胸针就是在那时掉的，不过听到了王泥喜的大声叫喊后立刻把门关上了。王泥喜这才想起了案发后听到的关门声正是由拉米萝娅发出的。之后拉米萝娅会修改第3句证词并追加证词。

3.对追加证词执行“看破”，必须在拉米萝娅咽口水的瞬间确定。拉米萝娅会表示自己并不知道雷塔斯为什么会被射杀，此时要出示证物“协力搜查委托书”，因为委托书上清楚地交代不要把案件的细节透露给除警方外的任何人，一般人没理由知道雷塔斯是被射杀的。之后拉米萝娅会修改刚刚追加的证词。

4.对修改后的追加证词出示证物“平面图”。如果拉米萝娅只是瞬间开门往屋里瞅了一眼的话，不可能看到墙壁上的弹痕（注意门轴与有弹痕的墙壁位于同一侧，开门的话弹痕会被门遮住）。



## 证词：目击的状况 2　证人：拉米萝娅

1.那是在我从舞台前往化妆区出口的途中。
2.从一个小窗中“见到”的。
3.我听到了两下枪声……却无法阻止。
4.但是！开枪的不是马吉！
5.那是一个成年人！没错！

### 攻略要点

1.拉米萝娅前往化妆区出口是在准备进入自己的化妆间之前。而她口中的“小窗”则很有可能是化妆间右侧的那扇小窗户。

2.寻问第5句证词，拉米萝娅表示听到了一个年轻男子的说话声，开枪的就是此人。此时要选择“证词矛盾”（ムジュンした证言），因为如果是成年人的话，是不可能从通风口爬出去的。牙琉响也同时表示，在案发时化妆间的小窗其实是关着的，窗玻璃隔音效果非常好，外面无法听到里面的动静。由于证词存在众多疑点，拉米萝娅被强制带下证人席。

## 证词：消失的尸体所讲述的东西　证人：宝月茜

1.我觉得马吉偷走尸体的原因是因为“歌词”。
2.为了配合拉米萝娅的“歌”，他特意运走了尸体……
3.对被害者持有这么强烈“杀人动机”的，不会是本国人。
4.而且，现场还留下了马吉的“签名”。
5.通过以上几点，我可以确定是被告人作了案。
5.（修改后）从现场的状况来看，我认为凶手的眼睛应该看不见。

### 攻略要点

1.把雷塔斯的尸体放到高处的舞台，是为了应验歌词中的“Guitar，Guitar……两人飞向天际”一段。

2.寻问第4句证词，得知宝月茜口中的“签名”指的是拉米萝娅化妆间墙壁上的两个弹痕。化妆间空间狭小，要想瞄准被害者的话十分容易，但子弹还是打偏了，因此宝月茜才推测开枪的是眼睛不好使的马吉。此时选择“提出异议”（异议を申し立てる），子弹打偏不一定是因为眼睛看不见，有可能凶手是在和死者搏斗过程中开的枪。况且这样大口径的手枪，除专业人士外都很难灵活使用。之后宝月茜会修改第5句证词。



3.寻问修改后的第5句证词，得知通风口下方有梯子，马吉可能是用梯子爬出通风口的。当问及是否有证据证明凶手的视力其实是正常的时，选择“提交证据”（证据を提示する），出示证物“现场照片”并指向照片右上角的血字。被害者死之前可能写下了凶手的名字，但血字却被人擦去了，如果凶手眼睛看不见，是不会发现地毯上有血字并去擦掉它们的。

4.牙琉给出马吉的体检报告，体检表示马吉的视力其实是正常的。用宝月茜提供的“鲁米诺试剂”检测出血字的内容为“IPXX314206”，这是国际警察的ID编号，牙琉响也立即命眉月大庵前去调查ID的主人，审理继续推进。

5.当响也问及“被告人为何要装作看不见”（目の见えないフリをした理由）时，选择“提交证物”（证据品を提示する）并出示证物“明信片”。（原因：拉米萝娅和马吉形影不离是为了给患有眼疾的马吉做向导，既然马吉能够看见，那两人一直在一起的原因就只有一个——看不见的人其实是拉米萝娅。）

**证词：拉米萝娅的眼睛　证人：拉米萝娅**

1.我的记忆中，没有“光”这种东西。
2.当我在残存的“音”之世界出道时，
3.不知情的制作人为我想出了宣传口号(编注：即“用音乐做颜料的风景画家”)。
4.所以就像傻瓜一样……我就只能装得能看见了。
5.除了全体工作人员外，其他人对此一概不知。

**攻略要点**

1.拉米萝娅承认了自己的确看不见，并表示在失明前的记忆都已经失去。

2.寻问第5句证词，得知包括雷塔斯在内的工作人员都知道拉米萝娅眼睛不好，雷塔斯死前所说的“目击者是‘女神’”，真实的含义其实是“目击者……的眼睛看不见”。(编注：在日文中，“女神”为“めがみ”，“眼睛看不见”为“めがみえない”。雷塔斯在临死前没有能够把话说完整，所以王泥喜才产生了误会。)

3.眉月大庵赶来表示已经确认了刚才ID号码的身分，拥有这个号码的人是雷塔斯本人，他是一名国际警察，而那把45口径的巨型手枪，也是雷塔斯本人的。眉月大庵正要离开时，突然被拉米萝娅叫住，因为她在小窗边听到的成年男子声音就是出自此人。

## 第2日・侦探部分

**人物档案**



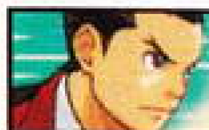
**或真敷巴朗**
**(44岁)**

似乎是个经常上电视节目的大魔术师，看起来十分喜欢耍酷。

**证物档案**

**录像带**(ビデオ)：拍下了拉米萝娅演出的录像带。
**耳麦**"(ヘッドセット)：用来接收或传递信息的通信器材，音乐会工作人员会人均佩戴一个。
**开关**(スイッチ)：在舞台发现，好像是什么东西的开关。
**遥控器**(リモコン)：在舞台发现的“点火装置”开关，有效范围为10米。
**会场剖面图**(会场の断面图)：会场的剖面图。
**点火装置**(发火装置)：在杀人现场发现的装置，用遥控器来控制。
**波尔吉尼亚的报纸**(ボルジニアの新闻)：报道了本次事件，但似乎没有记载歌词的内容。
**牙琉检察官的吉他**(牙琉检事のギター)：拉米萝娅赠与的吉他，从波尔吉尼亚运到日本。音乐会当晚被烧毁。
**样本**(サンプル)：雷塔斯持有的某种东西的样本，他似乎正在调查这个。

**7月9日 下午2点12分**



**成步堂全能事务所**

■与美贯对话。对话过程中，之前在化妆间前的走廊遇到的神秘魔术师再次出现。魔术师名叫或真敷巴朗(或真敷バラン)，是著名的或真敷剧组的主力魔术师，同时也是美贯的亲生父亲或真敷扎克(或真敷ザック)的好友，不过扎克已经在7年前失踪了。

■或真敷巴朗将拉米萝娅在案发当晚表演的录像带交给了王泥喜，得到证物“录像带”(ビデオ)。对或真敷巴朗出示证物“录像带”，会发现在演出过程中，原本站在牙琉响也身边唱歌的拉米萝娅突然消失了，不过一

会却又出现在对面观众席中的舞台上。而这犹如变戏法一般的演出，就是由或真敷巴朗为她设计的。不过由于不透露这些"小把戏"是魔术界的行规，所以即使王泥喜很想知道其中的窍门，但巴朗还是无法说出口。




## 拘留所

■与马吉对话，此时从他口中还探不出什么东西来，但王泥喜的手镯会发光，证明马吉还有什么东西隐瞒着大家。



## 化妆间前的走廊

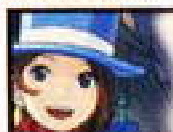
■与拉米萝娅对话，由于得知自己的经济人竟是国际警察，拉米萝娅开始担心是否是因为自己在失忆前犯过什么错误，所以国际警察才会接近她进行潜入调查。

■对拉米萝娅出示证物"录像带"，之后调查门前地上的装置，可以得到证物"耳麦"（ヘッドセット）。对拉米萝娅出示证物"耳麦"，拉米萝娅表示耳麦是全体工作人员均随身携带的，目的是为了方便联络，不过由于主要是在舞台上使用，所以有效范围只有10米。

## 舞台

■与或真敷巴朗对话，得知拉米萝娅在舞台间的瞬间移动是借助了秘密通道。巴朗和扎克都是天才魔术师或真敷天斋的弟子，不过天斋已经死去，而扎克也失去了踪影。

■调查钢琴会发现琴被一个遥控开关给卡住了，得到证物"开关"（スイッチ）。

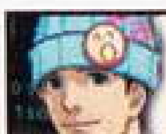


## 拉米萝娅的化妆间

■与宝月茜对话，得知她在刚才调查案发现场的房间时在沙发下发现了一个奇怪的装置。对宝月茜出示证物"开关"，按下开关后，刚才的装置突然着火了。继续与宝月茜对话，得知该装置为点火装置，而在钢琴中发现的开关就是控制它的遥控器，有效范围只有10米，证物"开关"的资料更新为"遥控器"（リモコン）。

■从宝月茜给出的"会场剖面图"（会场の断面図）来看，舞台也在距拉米萝娅化妆间10米的范围之内。宝月茜离开时把刚刚发现的"点火装置"（发火装置）交给了王泥喜。

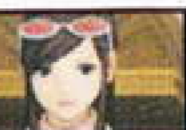


## 太阳会场
（ひのまるコロシアム）

■与眉月大庵对话。眉月表示杀人事件发生时正是演出的第三部分，当时他正在台上演奏，台下的一万观众可以为他作证，他有着充分的不在场证明。

## 牙琉办公室
（牙琉のオフィス）



■在牙琉响也办公室的椅子上发现了一个像蚕茧一样的样本，从偷听到的对话中可以得知这似乎是国际警察雷塔斯进行潜入调查的目的。

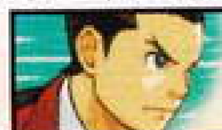
■与牙琉响也对话，得到证物"波尔吉尼亚的报纸"（ボルジニアの新聞）。波尔吉尼亚的当地报纸已经报道了这起杀人案，但报纸上没有刊登出歌词的内容。

■调查桌子上烧毁的吉他后再与响也对话，得知吉他是在波尔吉尼亚的时候拉米萝娅送给他的。由于飞机上携带木制的乐器的话，气压和温度的变化会使乐器音质变差，所以在运送吉他回日本的时候，响也用真空袋将吉他包了起来，并用输送证物的检查局专用通道将吉他运了回来。吉他是直接送到他办公室的，途中没有他人经手。对话完毕后得到证物"牙

琉检察官的吉他”（牙琉検事のギター）。

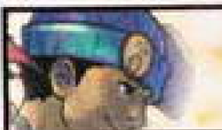
■牙琉响也在烧毁的吉他的音孔后面发现了点火装置。对牙琉响也出示证物“点火装置”，发现在拉米萝娅化妆间沙发下的点火装置与牙琉吉他内的是相同的。

■调查椅子上的器皿后与牙琉响也对话，得知这样像蚕茧一样的塑料小球是在雷塔斯的包中发现的，得到证物“样本”（サンプル）。



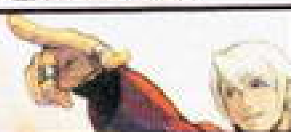
## 太阳会场

■与宝月茜对话，发现拉米萝娅失踪了。



## 舞台

■调查地上红色的吉他箱，在其中发现了昏迷的拉米萝娅，立刻将她送往医院。

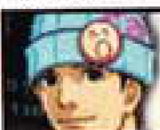


## 引田诊所

■与已经醒来的拉米萝娅对话。之前在化妆间前的走廊和王泥喜等人谈过话后不久，她就突然遭到了袭击。最初的一击并没有打晕她，她摸索着逃向了舞台。当时舞台正在进行照明检查，四周没有灯光，所以她就摸黑躲进了吉他箱中。虽然最后在吉他箱中晕倒了，但值得庆幸的是她逃过了致命一劫。

■在被袭击前，拉米萝娅就已经察觉到了有人不怀好意地接近自己，但当她问及对方身分时，对方却不肯作声。偷袭者打中的是拉米萝娅的额头，从这一点可推断此人应该比拉米萝娅要高。

■对拉米萝娅出示证物“样本”后与其对话，得知这个像蚕茧一样的东西名叫“波尔吉尼亚之茧”，是波尔吉尼亚的特产。这种茧子是禁止带出波尔吉尼亚国外的，违令者将被波尔吉尼亚法律判处死刑。国际警察雷塔斯之所以对其进行深入调查，是因为有人在走私这种茧子。拉米萝娅并非波尔吉尼亚原住民且走私的可能性不大，那剩下的怀疑对象就只有马吉了。



## 拘留所

■在拉米萝娅的翻译下，可以与马吉交流了。当问及“马吉隐藏的‘秘密’是什么”（マキさんが隠している“ヒミツ”……それは）时，出示证物“样本”。

■与马吉对话，得知这种茧子的丝是治疗“不治症候群”（チリョーレス症候群）的特效药。“样本”的证物信息更新为：可以取得治疗“不治症候群”的“特效药”的茧子样本。年仅14岁的马吉真的从事茧子走私了吗？正当要问出案情的关键时，眉月刑警出现以波尔吉尼亚大使馆要召见马吉为由强制中止了会面。明明还有5分钟才到会面结束时间，眉月大庵为什么会制止会面呢？答案似乎已经越来越明朗了。




# 第3日·法庭部分·前篇

**7月10日 上午9点49分**
**地方裁判所 被告人第2休息室**

■一开始会得到证物“新闻报道”（新闻记事）。司法长官的公子病危，裁判长由于要去探望所以早上临时推迟了开庭时间。

**证物档案**

**新闻报道（新闻记事）：报道了司法长官的儿子病危的消息。病名为“不治症候群”。**

**同日 上午10点30分 地方裁判所 第3法庭**

## 证词：无罪的证据　证人：马吉·托巴尤＆拉米萝娅

1.马吉说雷塔斯先生的遭遇很令人震惊……
2.不过，如果是按照我唱的歌曲的歌词内容作了案的话……
3.我……不，是马吉说真的不是他干的……
4.因为歌词是日语的……具体意思他并不知道。
5.配合歌词内容杀人的事情，是我向他说明的……

### 攻略要点

1.由于马吉不懂日语，拉米萝娅会同时上台帮他做同步翻译。为了演出需要，拉米萝娅之前曾把歌词表达的感觉告诉过马吉，但没有涉及到具体每一句的内容，所以马吉称不懂日语的自己并不知道歌词内容。

2.对第4句证词执行“看破”，当马吉眼珠转动的时候确定。在拉米萝娅转述提到“日语”时，马吉的眼珠会转动。警方对案件的细节采取了保密措施，一般人是无法得知作案手段照搬了歌词内容的，那马吉又是怎么知道这个细节的呢？马吉的解释是自己在报纸上看到的，拆穿他这个谎言的证物为“波尔吉尼亚的报纸”，因为报纸上根本没有报道歌词的内容。既然波尔吉尼亚语的报纸上没有报道歌词内容，拉米萝娅也没有告诉他，那么他又是从哪里知道作案手段的呢？答案只有一个，那就是在法庭上，而如果不懂日语的话是显然不可能听懂的。




3.拉米萝娅为了保护马吉，说是自己告诉了马吉根据歌词杀人的事情，并追加第5句证词。对第5句证词执行“看破”，当拉米萝娅咽口水的时候确定，在说到“由我说明”的时候，她会有咽口水的小动作。她心虚的原因是为了保护马吉而说了谎，此时要求提交的人物选择“马吉”。马吉在压力下，终于承认了自己的确懂得少许日语。马吉表示自己进入化妆间，但那时雷塔斯已经倒下了，自己并没有开枪。在听到王泥喜等人的开门声后，他从天花板上的通风口逃了出去。

**同日 上午11点23分**
**地方裁判所 被告人第2休息室**

■马吉表示，自己进房间时雷塔斯已经中枪，之后他又听到了一下“枪声”。他从或真敷巴朗中得知了通风管道与舞台和化妆区相连的秘密，从通风口逃出去就可以前往舞台和化妆区。

## 证词：案发当日“听到的东西”　证人：拉米萝娅

1.在从舞台到化妆间出口的途中……
2.我确实听到了雷塔斯先生和刑警先生的说话声。
追加证词：“快按开关！”我从小窗中听到了这句话。
3.在听到了轻微的枪声后，我停下了脚步。然后……又一次……
4.我闻到了火药味……虽然我知道应该通知什么人……
5.但因为有急事在身，所以那个时候就先放弃了这个想法。

### 攻略要点

1.寻问第2句证词，并选择寻问“对话的内容”（会话の内容は）。拉米萝娅表示，她听到了眉月大庵的说话内容，具体为：“已经结束了。快点按开关！”在第2句证词之后会追加新的证词。

2.对追加证词出示证物“遥控器”。遥控器上有开关，拉米萝娅听到的“开关”指的可能就是遥控器，但这个遥控器是在舞台而不是在化妆间被发现的，也就是说凶手当时正在命令舞台上的人按下开关，而传达这一命令的工具就是耳麦（出示证物“耳麦”）。




3.当问及“开关是用来控制何物的”（“スイッチ”の正体を示す证据品）时，出示证物“点火装置”。音乐会上牙琉响也的吉他突然着火，正是由凶手命令舞台上的某人按下开关所导致的。此时牙琉响也会提出反对意见，吉他着火是在音乐会的第二部分，但杀人案则发生在第三部分，两者对不上号。但王泥喜表示，“凶杀案发生在第三部分”这个大前提本来就是错误的，因为当宝月茜等在化妆间门外听到“枪声”的时候，雷塔斯很有可能已经中枪了，他们在门外听到的只不过是单纯的“枪声”而已。凶手之所以要按照歌词来杀人，原因就是为了混淆试听，让人觉得“杀人案”是发生在“吉他着火”之后，而真正的顺序却刚好相反。嫌疑人中只有一人有第三部分的不在场证据，却没有第二部分的不在场证据，此人就是眉月大庵。

4.响也重新提出杀人现场的小窗是关闭的，拉米萝娅无法听到枪声，再次将疑点指向了拉米萝娅的证词。此时应该选择“是在别的地方听到的”（別の场所から聞いた）并将光标指向天花板上的通风口。拉米萝娅日语不好，不懂通风口如何表达，所以才将其说成了“小窗”。但拉米萝娅当时为什么会出现在天花板上的呢?




## 证词：天花板上的“事情”　证人：拉米萝娅

1.我听到声音的时候……的确是在天花板上方。
2.那里有“小窗”，我之前就听说过。
3.因为是在演出过程中，所以没空通报案件的发生。
4.要问我为什么会出现在那里……对不起，我不能说。
5.虽然有些不好意思，但这是“契约”。

### 攻略要点

1.对第4句证词出示证物“录像带”。拉米萝娅演出时在两个舞台间“瞬间移动”了，而其中的“秘密”就是借助了天花板上的通道。通道连结了两侧的两个舞台并经过化妆区，拉米萝娅就是在利用它在两个舞台间移动的时候听到了化妆间中的声音。不过从她在牙琉身边消失，到在对面的舞台再次出现，其间只经过了20秒的时间，这么短的时间，拉米萝娅是怎么听到化妆间中的谈话的呢?



**证词：大魔术的把戏 证人：拉米萝娅**

1.我只是按照吩咐的路线移动而已。
2.化妆区的出口有紧急出口，那里有工作人员。
3.这样我就可以进入舞台的对面了。
4.按部就班的话，到那里需要两分钟的时间。
5.途中，我听到了那个"声音"。
5.（修改后）我在移动中也可以唱歌哦。

### 攻略要点

1.寻问第4句证词。拉米萝娅从一个舞台"瞬间移动"到另一个舞台只花了20秒时间，但她利用秘密通道移动的话得两分钟，就算跑步也得一分钟，其中的时间差怎么说明呢？当裁判长要求"提交说明这一矛盾的证物"（それを解く证据品があるか）时，选择"提交证物"（证据を提示する）并出示证物"胸针"。拉米萝娅在牙琉响也身边的时候带着胸针，但在对面的舞台出现时，胸针却不见了。既然在两个舞台之间移动最快也一分钟，那么就有充分理由说明两个舞台之间的"拉米萝娅"并非同一人。胸针是拉米萝娅在移动到舞台对面时掉落在化妆间的（胸针掉落的位置就在通风口正下方），而那个演出时在牙琉响也身边的假"拉米萝娅"则是由设计出这个戏法的魔术师或真敷巴朗自己乔装而成的。不过既然那个唱歌的"拉米萝娅"是假的，那现场演唱的歌声又怎么解释呢？

2.拉米萝娅会修改第5句证词。寻问修改后的证词，得知原来拉米萝娅是通过耳麦将自己的歌声直接传播到现场的。通过化妆间中的音箱，她可以清楚地听到现场的伴奏。对她这样双目失明的人来说，无论在哪里唱歌其实都没有什么区别。同时，由于音箱会实况转播演唱，所以即使拉米萝娅在天花板上大声唱歌，音箱的同步转播也会把她的声音盖掉，所以化妆间内的人不会发现她在上面偷听。在听到枪声时，拉米萝娅的歌唱曾被打断过，由于太紧张，她忘记了歌词（漏唱了一个Pleasure）。

## 第3日・法庭部分・后篇

**证物档案**

烧剩的渣（燃えカス）：在案发现场发现，检测出火药成分，好像是类似爆竹的东西。

**同日 下午1点40分**
**地方裁判所 被告人第2休息室**

■得到证物"烧剩的渣"（燃えカス）。

**同日 下午1点50分 地方裁判所 第3法庭**

**证词：关于拉米萝娅的证词 证人：眉月大庵**

1.歌姬所说的都是谎言，她根本没什么证据吧？
2.况且她之前根本就没听过我说话。
3.被枪声吓到而忘了歌词？这能信吗？
4.宝月刑警听到枪声 应该是在第三部分吧？
5.事件根本就是我在舞台上的时候发生的！

### 攻略要点

1.对第3句证词出示证物"混频器"。利用混频器可以分别聆听演奏各个单独部分的录音，其中也包含了拉米萝娅的表演部分，如果拉米萝娅真的被枪声吓得忘了歌词，那么枪声也应被该器械录下来（声音会经由耳麦传递到舞台）。

2.当问及"有枪声的是哪个部分"（铳声が入っているパートは）时，选择混频器的第一部分。混频器中的第一部分是拉米萝娅的演唱部分，单独调查的话可以在唱到

“Pleasure”前听到明显的枪声，而这正是发生在音乐会的第二部分。当眉月大庵问到“为何宝月茜听到的枪声是在第三部分”时，王泥喜表示那其实并非真正的“枪声”，此时要出示证物“烧剩的渣”，宝月茜听到的枪声其实是用遥控器控制点火装置引爆的爆竹声。

3.眉月大庵对此进行推托，第三部分时他正在舞台上演出，无法判断门外有人，如果引爆时门外正好没人，那这样的“障耳法”就显得没有任何意义了。不过牙琉响也将了他一军，那天响也曾多次经过走廊，在第三部分开始前，他在化妆间门前的地上发现了工作人员专用的耳麦。通过耳麦，即使是在舞台上，也能听到走廊中的情况。拉米萝娅“第二部听到枪声”的证词已经被证明是正确的，也就是说，没有第二部不在场证明的眉月有充分的可能作案！不过那时听到的枪声只有一发，但枪却发射过两发子弹，另外一发子弹作何解释呢？王泥喜对此的解释是另一发子弹发射在前，拉米萝娅没有听到，她听到的只是令雷塔斯致命的那发。

4.响也想到了眉月大庵演奏的吉他部分出错的事情，他深知眉月的演奏功底，这么低级的失误没有特殊的理由是绝对不会犯的。而其原因就是雷塔斯的那把45口径的手枪（日本警察的专配手枪为38口径，因此即使像眉月这样的职业刑警也不可能自如使用雷塔斯的手枪），由于手枪威力巨大发射不便，在开枪后开枪者自己也会受到强烈的余震，眉月正是因为这个后遗症所以发挥失常了。眉月可能是在与雷塔斯搏斗过程中开的枪，所以射偏也在情理之中。但眉月却借口王泥喜证据不足坚决否认。




## 证词：无罪的“证明”　证人：眉月大庵

1.我没有想过要杀那个经纪人什么的。
2.原因很简单，因为我没有“动机”。
3.歌姬来我国，这还是第一次吧？
4.也就是说，那个经纪人跟我没有任何接点。
5.杀人理由什么的，总不会与生俱来吧？

## 攻略要点

1.对第4句证词出示证物“样本”。这种茧子虽然可以治病，但用其他方法精制则会产生成对人体有害的物质，所以波尔吉尼亚严禁将其带往国外。眉月很有可能是准备偷运这种茧子卖给地下黑市赚钱，但潜入调查的雷塔斯对其造成了威胁，所以才动了杀心。不过眉月依然对此矢口否认。

## 证词：关于茧子的偷运　证人：眉月大庵

1.这种茧子，很久之前我们国际课就收到过通缉令。
2.是国际警察严令缉查的东西。
3.和地下黑市做交易太危险了。
3.（修改后）出入波尔吉尼亚，人和行李都会受到严格检查。
4.也就是说，这个交易对我来说根本划不来。
4.（修改后）一经发现有人携带茧子就会立刻逮捕，运气差点的话会当场处以死刑。
5.我可是国际课的警察吧？这种危险性知道得比谁都清楚。
5.（修改后）从那个国家带出茧子的方法……如果有的话你倒是告诉我啊。

## 攻略要点

1.对第4句证词出示证物“新闻报道”。司法长官的儿子得了“不治症候群”，正需要作为特效药的这种茧子，而眉月的交易对象很有可能就是司法长官。当然，眉月还是要求王泥喜给出证据，此时后三句证词都会修改。

2.对修改后的第5句证词出示证物“牙琉检察官的吉他”。响也为了运输拉米萝娅送给他的吉他，在吉他外包了真空袋并且走的是检察官的专用通道，眉月利用“牙琉Wave”成员的有利身分，在响也的吉他中动了手脚，将茧子藏在了里面。下面我们就一起来回顾一下音乐会当天眉月大庵所一手策划的一连串事件：

首先，他为了回收吉他中的茧子，偷走了牙琉响也的星形钥匙，丢了钥匙的牙琉还为此弄坏了吉他箱。不过眉月的目的并没有达成，因为响也的吉他外包裹着严实的真空袋，如果他硬把真空袋拆开必定会露馅。

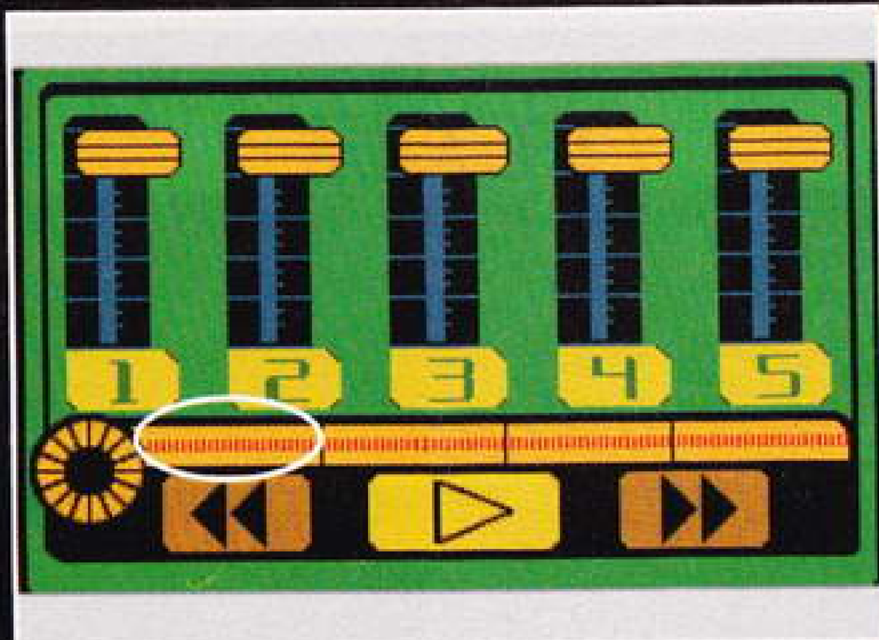
接着，音乐会开始。此时发生了对凶手来说致命的事态，潜入调查官雷塔斯必定会趁这个机会调查吉他的秘密，因为从检查局的输送记录上有着该吉他特殊运输方式的记录。如果被他发现了茧子，就一切都完了。所以凶手不得不“消失”。此时吉他点火被烧毁，而雷塔斯先生也失去了生命，而这一瞬间正好被拉米萝娅听到了。

3.眉月大庵表示自己没有去过波尔吉尼亚，无法在吉他里动手。但是这被王泥喜轻易就反驳了，因为他可以在波尔吉尼亚有“协力者”，而且拉米萝娅也确实听到了他在化妆间中对舞台上的同伴下达命令按下遥控器开关的对话。这个“协力者”，正是波尔吉尼亚少年马吉。此时裁判长会提问，为什么同样从波尔吉尼亚来日的拉米萝娅不是协力者，其实这个问题也好回答。因为当响也的吉他着火时，他所在的舞台正好向上升起了5米，此时真正的拉米萝娅正在化妆间的天花板上，两人之间的距离超过了遥控器的有效范围，所以她不可能是按下开关的人。

4.眉月大庵依然不认罪，表示如果马吉真的按照自己的命令按下了开关，那么他弹




钢琴的时候必定要空出手来按开关，这样演奏就会受到影响。不过从录像带上可以看出，马吉的弹奏依然很流畅。当裁判长问及“能否证明确实是马吉按了开关”（マキ・トバーユがスイッチを押したことを立证できますか）时，选择“可以证明”（立证できる）并出示证物“混频器”，问题就出在钢琴的弹奏上。当问及“显示单手弹奏的部分”（片手で演奏したことを示す部分）时，点击混频器画面的第一节。因为第一节的演奏有高低音之分，但第二节相同的桥段却比较简单，所以表示第二节是用单手弹的。眉月狡辩这是编曲上的不同而特意为之，但同为内行的响也却表示，如果真是编曲不同，那么应该在风格上有很大区别，但从这两节的弹法来看，第二节完全是在向第一节靠拢，所以说肯定不是编曲问题。




5.虽然王泥喜的推理合情合理，重重迹象已经证明眉月肯定就是凶手，但由于缺乏决定性的证据给他定罪，所以审理还无法迎来最后的判决结果。那么，彻底烧毁眉月大庵罪行的“点火装置”真的就不存在了吗？答案当然是否定的。此时要选择“提交证人”（证人を提示），并选择马吉。

6.在缺乏有利证物的情况下，被告人马吉正是为眉月大庵定罪的最关键手段。马吉是茧子走私计划的协力者，没有他的帮助，眉月大庵就无法得到茧子。所以只要让马吉承认自己是眉月大庵的同伙，就可以为眉月定罪。由于波尔吉尼亚国内的法律规定将茧子带出国外的人都要判处死刑，所以眉月坚信马吉不会承认自己是走私茧子的帮凶。不过他的算盘打错了，因为只有在这个法庭上认罪，马吉才能获得最轻的判决。如果他在此时承认是走私的帮凶，那么他受到的是日本法律的判决，日本国内并不会对走私判处死刑；通过波尔吉尼亚的报纸可以知道，波尔吉尼亚国内对此次国际警察被杀一案也非常关心，并且已经知晓此案与茧子的走私有关，如果马吉此时不认罪，那么波尔吉尼亚警方调查下来，总有一天会将他逮捕，那时可就死罪难逃了。

7.在王泥喜的努力下，法庭最后终于判决马吉的杀人罪名不成立，虽然他仍要受到日本国内走私罪的制裁，不过这相比死罪来说，已经是最能让人接受的结果了。

**同日 下午4点42分**

**地方裁判所 被告人第2休息室**

■成步堂表示，拉米萝娅的失明是因为事故造成的，而她的记忆应该也是在那个时候失去的。

■成步堂表示自己最近正在执行某个"极密任务"。

## 第4话 逆转后继者 (逆转を继ぐ者)

这是一场交错于过去与现在的案件。从画家绘濑土武六的中毒身亡，竟可以一直追溯到7年前那次没有结果的审判。如今，这个跨越了7年之久的阴谋即将迎来最终章，而将凶手绳之以法的人，就是我王泥喜法介！



### 人物档案



**绘濑真琴 (19岁)**
王泥喜的委托人，除了姓名和住处外其他一无所知。



**叶见垣正太郎(36岁)**
自由记者，对情报的反应非常敏锐。



**绘濑土武六 (52岁)**
从事插画等创作的画家，在自己的工作室被毒杀。



**或真敷巴朗 (44岁)**
目前人气绝顶的魔术师，就像在念台词般的说话方式有时听起来比较郁闷。

### 证物档案

**魔术Show门票(魔术ショーチケット)**：或真敷巴朗魔术表演的贵宾票。

**或真敷的信封（或真敷の封筒）**：从成步堂处得到的信封，不到关键时刻不能打开。

**真琴的名片(まことの名刺)**：从被告人处得到的名片，上面写着住处为土武六工作室。

**风景画**：在土武六工作室取得的风景画，好像还没画完，还能够看到底稿。

**信箱（レターボックス）**：土武六先生通过它来与外界联系，里面是空的。

**隐藏的画（隐されていた绘）**：在土武六工作室发现的画，画中有一只巨大的桃子。

**咖啡杯（コーヒーカップ）**：被害者喝下人生中最后一口咖啡的杯子，杯上印着大大的"土武六"字号。杯沿有着慢性剧毒阿托奎宁的毒性反应。

**红色信封（赤い封筒）**：在被害者桌子的抽屉中发现的信封，似乎被人开封过又再度封好了。信封中一共有两张信纸。

第 1 张信纸

绘濑土武六先生：

1000 万元相关费用已经存入指定账户，在确认后请将收款凭证邮寄给我。

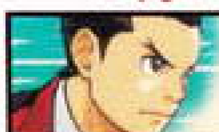
第 2 张信纸

请在文件上签名，并务必贴上此信中附带的邮票在3日内寄给我，不要对外泄露消息。

**叶见垣的名片（ハミガキの名刺）**：名片上印有自由记者叶见垣正太郎的信息。

## 第 1 日・侦探部分

**10 月 7 日 上午 10 点 37 分**



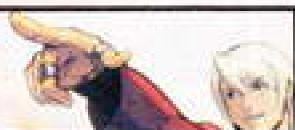
### 成步堂全能事务所

■与美贯对话，取得“魔术 Show 门票”（魔术ショーチケット）。3日后或真敷巴朗将在太阳会场进行魔术表演。

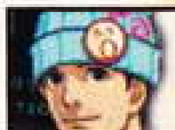
■与成步堂龙一对话，得知最近将开始采用新的裁判体制，陪审员制度将会引入法庭，每次法庭上都会设6名陪审员。成步堂被任命为“陪审员模拟法庭委员会”委员长，负责陪审员的选择等事宜。新的模拟法庭预计将在明日开庭，王泥喜出任辩护方。

■成步堂将一个紫红色的信封交给美贯，上面印着或真敷剧团的图案，称这是送给她的礼物。这个信封现在还不能打开，但总有一天会有用到它的时候。

### 拘留所



■与绘濑真琴（绘濑まこと）对话。绘濑真琴沉默寡言，看上去非常虚弱，有着修指甲的嗜好。面对王泥喜的寻问，她基本没有开口，只是把自己的名片（まことの名刺）交给了王泥喜。



### 土武六工作室（どぶろくスタジオ）

■土武六工作室即真琴的住处，也是本次杀人事件的案发现场。进入工作室后取得证物“风景画”，画似乎还没有画完，不过看上去三幅画的风格完全不同。

■见到宝月茜，得知工作室的主人、画家绘濑土武六昨晚在此地被人毒死，而她的女儿绘濑真琴作为犯罪嫌疑人被逮捕。

■与宝月茜对话，取得证物“信箱”（レターボックス）。土武六虽然有着大批忠实FANS，但他基本从不和人见面，一直把自己封闭在小小的工作室中。他与外界联系的惟一手段就是门口的信箱，即使在这个电子邮件盛行的年代，他还依然保留着手写信件的习惯。

■能够进入工作室的一般只有土武六的女儿真琴，不过昨晚土武六首次答应了接受记者的采访，首次有外人进入了工作室内，毒杀事件就是在采访过程中突然发生的。每晚的相同时间，真琴都会为父亲倒咖啡。昨晚喝咖啡的时候，土武六突然神情痛苦，中毒身亡。当真琴在为土武六递上咖啡的时候，记者正在观察屋子深处的机械，报警的人也正是记者。记者从没有靠近过土武六的咖啡，这一点真琴也予以了确认。

■真琴基本不出门，学的东西也基本都是父亲教给她的。在身负杀人嫌疑被逮捕时，她死活不肯离开工作室，但最后还是通过了某个“魔法”让她乖乖离开了，这个“魔法”是指什么呢？

■调查左侧柜子后方的画，取得证物“隐藏的画”（隠されていた绘）。

■调查桌上的杯子，取得证物“咖啡杯”（コーヒーカップ）。据宝月茜表示，虽然死者是喝咖啡中毒而亡的，却没有从咖啡中检测出毒来。详细调查咖啡杯，会在杯口发现蓝色的痕迹并追加与宝月茜的对话。对话完毕后对宝月茜出示证物“咖啡杯”，可以得知毒并不是下到咖啡里的，而是涂在杯沿的。这种毒药的毒性虽然超强，但人体吸收起来却极其缓慢，从服毒到呼吸系统受影响，至少需要15 分钟时间。从宝月茜处借到毒素检测喷雾

后，在屋子各处喷射一下发现没有找到毒素的痕迹，此时会发生剧情，强制调查右侧的桌子。用喷雾喷洒桌子上大相框左边的小相框，会在其中检测出毒素并取得证物“小相框”（小さな额）。

■调查右侧桌子的抽屉，取得证物“红色信封”（赤い封筒），信封上的邮戳还是7年前的。信曾被人开封过，不过后来又封上了。利用宝月茜的“X线解析装置”可以检测到信中的内容，具体方法是用触控笔调整装置右下角的转盘，当听到有效果音时用触控笔摩擦画面左侧的痕迹，直到能看清字的内容为止。调查完毕后“红色信封”的证物档案更新，信封中一共有两张信纸。

■对宝月茜出示证物“隐藏的画”，会发现这幅画上的图案和土武六的第三幅图非常相像。

■昨晚在案发现场的记者叶见垣正太郎将作为证人出席明天的审理，该记者今天似乎在采访大魔术师或真敷巴朗。离开时从宝月茜处获得“叶见垣的名片”（ハミガキの名刺）。






## 太阳会场

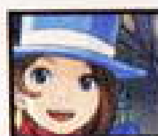
■与或真敷巴朗对话。美贯的生父或真敷扎克与巴朗是同门师兄弟，如果扎克还活着，那这次或真敷剧团盛大演出中的主力肯定是他。两人的师傅或真敷天斋可谓魔术的创造神，他所发明的魔术超乎人们的想像。但自从他死后，或真敷剧团的知名度就开始走下坡路。巴朗肩负着重振或真敷剧组的使命，这将是剧团7年来最盛大的一场演出。

■魔术界有着“演出权”的说法。天斋的魔术都为独创，受到知识产权的保护，在天斋死后，这些魔术作为“遗产”传给了或真敷扎克，巴朗不具备演出权。不过扎克在7年前失踪了，到今年4月为止，扎克已经失踪了整整7年，在法律上已经被认定“死亡”。扎克并未留下正式的遗言，所以天斋的魔术将由巴朗继承以将整个剧团发扬光大。

■对巴朗出示证物“或真敷的信封”，得知这个信封是或真敷扎克的。巴朗想要打开信封，被王泥喜阻止。

■对巴朗出示证物“叶见垣的名片”，追加新的对话内容。巴朗原本为了替剧团宣传，接受了叶见垣的采访，却发现他似乎与某起事件有关，所以把他赶走了。叶见垣现在似乎正在拘留所采访昨晚毒杀案的被告人。



## 拘留所

■与猥琐至极的叶见垣正太郎对话，得知某个画商的画廊中有幅知名油画被人偷了，画的内容他似乎在哪见过，上面有个大桃子。



## 土武六工作室

■对宝月茜出示证物“隐藏的画”，追加新的对话内容，被偷走的画居然在土武六的工作室中被发现了。绘濑土武六除了是个插画家外，还是个赝作师，专门模仿他人的作品造假，并将其当作真品卖掉，这已经充分构成了犯罪。

■对宝月茜出示证物“风景画”，并用“X线解析装置”解析土武六三幅作品的底稿，发现底稿的内容与实际成品完全不符。更出人意料的是，三幅画底稿的内容竟然是王泥喜之前审理的三桩案件，分别为：成步堂的赌局、推车杀人事件和牙琉演出着火。王泥喜之前连绘濑土武六的大名都没听过，为什么土武六会将王泥喜审理过的三起案子都画下来的呢？目前仍然是个谜。

## 第2日·法庭部分·前篇

**证物档案**

**绘濑土武六的解剖记录：**中剧毒阿托奎宁身亡，死亡推定时间为晚上9点30分左右。

**10月8日 上午 9点48分**
**地方裁判所 被告人第6休息室**

■绘濑真琴由于很少与外面接触，基本不太说话，要表达意思也都用画来代替。在审理开始前，真琴又开始涂起了指甲油。

**同日 上午10点 地方裁判所 第3法庭**

■本次审理是国家首次采用“陪审员”制度的试验法庭，将会在历史上留下不可磨灭的一笔。此次审理通过3台摄像机同步录像，审理的所有细节将会如实传达给陪审员。

■得到证物“绘濑土武六的解剖记录”，中剧毒阿托奎宁毒身亡。（注：原文为“アトロキニーネ”，这个词汇为《逆转裁判4》中的原创词，由“アトロピン”和“キニーネ”拼凑而成。“アトロピン”即中文的阿托品，“キニーネ”即奎宁，是一种抽取自树皮的植物碱。本文在这里将其译为阿托奎宁，不当之处还请多多包涵。）阿托奎宁是自然界并不存在的化合毒物，只要0.002毫克就能致死。

### 证词：目击的状况 证人：叶见垣正太郎

1.那天晚上9点左右，我去了工作室进行取材。
2.以前从没外人去过的工作室，这一瞬间应该留在报道史上。
3.采访开始后不久，他的女儿给我们端上了咖啡。
4.以后的事情正如大家知道的……“巨星陨落”。
4.（修改后）就一口，我不知道他到底喝还是没喝……那个瞬间，他倒下了！
5.采访中除了她以外就再没有其他人进入房间了！

**攻略要点**

1.寻问第4句证词并选择“巨星的咖啡”（巨星のコーヒーのこと）。叶见垣只是见到死者将嘴巴贴到了杯沿一下，并不能确认他是否真的喝了咖啡。选择“重要”（重要である）后，第4句证词会修改。

2.对修改后的第4句证词出示证物“咖啡杯”。（原因：阿托奎宁是慢性毒药，毒性发作时间至少需要15分钟，这与叶见垣所说的一口就被毒死矛盾。）

### 证词：在意的地方 证人：叶见垣正太郎

1.我到工作室的时候……土武六先生正坐在桌子边。
2.好像是在写信……不过后来慌慌张张地把信封入了信封。
追加证词：是个黄色的信封……听说留在现场了。
3.那个时候我怎么也没有想到……
4.难道，那就是所谓的“遗书”！

**攻略要点**

1.寻问第2句证词。叶见垣在案发当晚提前了15分钟左右到了土武六工作室，可以说是自己提前擅自闯入的。土武六见状非常惊慌，连忙把似乎已经写完的信装进了黄色的信封。选择“加入证词”（证言に加えてもらう）会追加新的证词。

2.对追加证词出示证物“红色信封”。（原因：信封是红色的，并不是黄色的。）证人解释自己确实看到被害者在案发当晚将自己写的信装入了信封，但由于死者动作太快，所以可能颜色没有看清楚。案发当晚，被害者真的把写的信封入红色信封了吗？没有

这个可能（その可能性はない）。因为这封信是7年前寄出的，收信人就是死者“绘濑土武六”本人。自己不可能给自己写信，也就是说信封中不可能装有所谓的“遗书”。

3.叶见垣依然表示自己曾经看到过土武六写信，并且在把信装进黄色信封后还将其投入了信箱。写完信后，土武六曾试图在桌子抽屉中寻找什么，似乎是在找邮票。

**证词：新闻的味道　证人：叶见垣正太郎**

1.其实……他答应这次取材，是有原因的。
2.因为我得到了某个“情报”。
3.那和“7年前的某起事件”有关。
4.说不定和那个红色的信封有关系呢。
5.总之，土武六先生的才能很了不得。

### 攻略要点

1.对第5句证词进行“看破”，在叶见垣腋下出汗时确定。叶见垣在提到土武六的“才能”时，由于紧张腋下会出汗。当要求提交“土武六先生的‘才能’和‘信中的内容’有所关联的证据”（ドブロク氏の“才能”と“封筒の中身”をつなぐ证据は）时，出示证物“隐藏的画”。这幅隐藏的画是在土武六先生的工作室中发现的。首先，它并不是土武六的作品；其次，在土武六工作室中发现了与它几乎相同的画。再联想到红色信封中的信纸上提到的“费用1000万”，就不难推断出土武六先生的本职乃“赝作师”。

2.叶见垣表示，传闻土武六的这种“才能”在7年前曾经被犯罪者所利用，用来捏造过证物。而这1000万日元就是捏造证物时收取的费用。




**证词：案发当晚的状况・总结　证人：叶见垣正太郎**

1.那天夜里，进入工作室的就只有被告人。
2.咖啡是她倒入杯子的，这个她本人也承认了。
3.取材中，土武六先生放到嘴边的，就只有那杯咖啡。
4.而且案发后，什么也没从工作室消失。
4.（修改后）虽然在工作室中把信寄了出去，但这没啥关系吧。
5.很明显，能下毒的就只有她！

### 攻略要点

1.寻问第4句证词，叶见垣会半开玩笑地表示案发后其实有东西从工作室消失过，那就是他自己。当裁判长问及“案发当晚，有什么从房间中‘离去’”（事件当夜，部屋から“出た”もの……）时，选择“只有一个”（たったひとつ、あった）。问到“证明有东西被带出去过的证物”（“持ち出された”可能性を示す证据品）时，出示证物“信箱”。叶见垣曾经说过土武六把信装入了黄色信封，并把它投入了信箱。现在信箱中是空的，也就是说，案发当晚，那封黄色的信从现场消失了！之后叶见垣会修改第4句证词。

2.寻问第3句证词，当裁判长问及“除了咖啡杯外，毒还有其他什么途径进入体内”（コーヒーカップ以外の经路から体内に入った）时，选择“可以证明”（立证できる）。寄信需要邮票，邮票的背面肯定有浆糊，而要使浆糊具有黏性，就必须用舌头去舔它。在舔过邮票后，毒药沾在了土武六的舌头上，所以当其嘴巴碰到杯沿的时候，杯沿上才沾有了毒药。也就是说，这种慢性毒药并不是由咖啡杯进入死者体内的，而是由被害者的“舌头”送到杯上的。

3.叶见垣曾表示土武六写完信后曾试图从桌子抽屉中寻找邮票，但抽屉中并没有邮票，那信又是怎么寄出去的呢？当裁判长要

求提交“证明‘涂毒邮票’存在的证物”（“毒を涂られた切手”の存在を示す证据品）时，出示证物“小相框”。这个小相框的大小正好可以放下一张邮票，是用来装饰纪念邮票的，而且在相框中化验出了阿托奎宁。

4.土武六平时基本不出门，如果有人想要杀害他，那么用涂有毒药的邮票就是最好的手段。当需要求证这一可能性时，出示证物“红色信封”。信上要求“务必贴上此信中附带的邮票并在3日内寄出”，如果土武六真是按照要求来寄信的话，那么他必然会丧命，而且作为凶器的邮票也会自动跟着寄出的信一起消失。

5.当牙琉响也要求证明有毒的邮票的确是在7年前的那封信中附带的时，宝月茜出现，用她的喷雾可以在信纸的右下角检测出阿托奎宁的痕迹，邮票的确是信中所带，这封信的寄出人想要土武六的命。但是，为什么7年前就该发生的毒杀案会在最近才发生呢？王泥喜表示这可能是由于土武六在7年前察觉到了邮票有问题，所以才把它作为证物装饰在了小相框中。不过这样一来问题就又来了，土武六真的会傻到把7年前就发现有毒的邮票又拿出来寄信吗？

6.信封、小相框、杯沿的毒药……王泥喜的大部分推理都是正确的，但最后还是被牙琉响也将了一军，原因何在？问题就出在线索上，王泥喜之前打听到的情报中，有的并非属实。当问及“假线索究竟是什么”（‘ニセモノ’の手がかり）时，选择“绘濑土武六”。7年前的信是凶手寄给“赝作师”的，但7年前土武六却没有死，也就是说土武六并不是赝作师，这位“赝作师”本人其实就是一个“赝品”。那么，真正的“赝作师”又是谁呢？答案就是绘濑土武六的女儿——绘濑真琴。

## 第2日·法庭部分·后篇

**同日 下午1点24分**
**地方裁判所 被告人第6休息室**

■绘濑真琴从小就喜欢画画，有一天，土武六发现了真琴具有的“特殊能力”。只要是真琴看过的书画，她都可以临摹得一模一样，于是便开始利用这个来赚钱，真琴接手的第一次工作是在12岁那件。在土武六工作室中发现的那三幅画，那些都是真琴画的。真琴表示，自己的父亲认识王泥喜，并且经常在收集他的情报。土武六对成步堂似乎也很熟悉，听真琴说当他知道成步堂最近准备重返法律界时，心里很高兴。

**同日 下午1点36分 地方裁判所 第3法庭**

### 证词：关于红色信封　证人：绘濑真琴

1.我做出来的“作品”，由父亲帮忙卖掉……

2.这封信，是第一次被要求制作“非绘画作品”。

3.负责“交易”的，是我爸爸。

4.装在信封中的“邮票”归我了。

5.在那次工作之后，我们搬到了现在的工作室。

6.邮票上是我非常喜欢的魔术师的图案，所以我要了……

### 攻略要点

1.由于过于紧张，登上证人席的真琴总是下意识地咬着自己的指甲。

2.寻问每一句证词。7年前，真琴首次被要求伪造“非绘画作品”，因为除了可以临摹绘画，笔迹、签名或者任何细小的痕迹她都可以忠实再现。红色信封中的要求的回信，是真琴的父亲土武六签名代回的。真琴不知道红色信封内附带的邮票有毒，只是觉得邮票的图案好看，所以就把邮票收藏了起来，邮票上的，是真琴非常喜欢的人物。自从7年前的那笔大交易后，土武六父女为了躲避风头搬了家，平时基本不与外界接触，如果实在需要面对外界，土武六就作以“画家”身分来给予应对。

3.全部寻问完毕后会追加第6句证词，对该证词出示证物“魔术Show的门票”，得知邮票上的人物是或真敷剧团。此时牙琉响也突然变得非常激动，连忙寻问真琴7年前第一次伪造的非绘画作品内容是什么，真琴表示是某本日记本上的某一页。响也似乎察觉到了什么，问真琴日记本的反面是不是画着丝帽，真琴予以了肯定。成步堂当年被法律界追放，就是因为某个捏造的证物，而那个证物正好就是日记本！大家万万没有想到，当年捏造那个证物的，竟是当时只有12岁的女孩绘濑真琴！看来本案远远没有原本预想的那么简单，它和7年前的事件息息相关。当王泥喜寻问真琴7年前拜托她们父女伪造证物的人是谁时，真琴表示自己只和那个人见过一面，并盯着牙琉响也的脸仔细端详。真琴对7年前的委托人记得非常清楚，但正当她准备说出那个人的名字时，却突然倒下了，晕倒前，真琴断断续续地说出了两个字：恶……魔……真琴的体内同样化验出了导致土武六死亡的阿托奎宁，如今人事不醒。虽然由于剂量不足于致死保住了一命，但到底是什么人能够在法庭上给她下毒的呢？

4.为了探求事件的真相，镜头回到了7年前、那次令成步堂龙一告别法律界的审理……



## 7年前·法庭部分·前篇

**人物档案**



**奈奈伏影郎（40岁）**

本次事件的委托人，平时一般用魔术师·或真敷扎克这个艺名。



**或真敷天斋（67岁）**

本案的被害者，住院过程中被人开枪射中头部而亡。



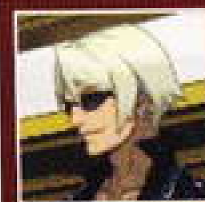
**奈奈伏美贯（8岁）**

或真敷扎克的女儿，虽然还是个孩子，却也打扮成了魔术师的样子。



**系锯圭介（32岁）**

所辖警署的刑警，负责杀人案的初步调查。



**牙琉响也（17岁）**

法律界的新星检察官，“牙琉Wave”的队长兼主唱。

**证物档案**

**场照片：**或真敷天斋在病房中被人击中额头而死的照片。



**或真敷天斋的解剖记录：**死因是头部遭到枪击。死亡推定时间为晚上11点至11点半。肝脏上有恶性肿瘤。

**日记的一页（ノートのページ）：**开庭前得到的来历不明的纸张。

命运的时刻似乎暂时延缓了……
不过，也就仅仅晚个10分钟吧。
最后，对一直以来支持我的所有人深表感谢。
永别了！

或真敷天斋

**天斋的病历（天斎のカルテ）**：由于肝脏有恶性肿瘤，生命还剩下3个月。此外他还患有重度糖尿病，必须定期注射胰岛素。

**小型注射器**：注射胰岛素用的注射器，已经洗净，没有使用过的痕迹。

**演出用手枪（ステージ用のピストル）**：装弹数为1发，弹痕与被害者体内的子弹一致，没有从枪上检测出指纹。

**天斋的信（天斎の手纸）**：指示扎克对自己开枪的信。

给我亲爱的弟子扎克：
我命令你为我的人生拉下帷幕。
13日晚上11点零5分。
我为你准备好了枪，
用它射穿额头的正中央。
一毫米都不准有差错……
这是命令。
你有着绝对不能拒绝的理由，
你我应该都知道。

或真敷天斋

**4月19日 上午9点27分**
**地方裁判所 被告人第2休息室**

■视点回到7年前成步堂龙一审理的那起案子。本案似乎一开始并不是由成步堂接手的，他也是中途从其他律师手上接过来的。成步堂对案情似乎不是很了解，只是事先和委托人奈奈伏影郎打过几次牌。成步堂是奈奈伏影郎打牌输给的第2个人，之前他只是输给过自己的师傅或真敷天斋。开庭前，奈奈伏影郎的女儿美贯将一张纸交给了成步堂，看起来似乎是日记的一部分，是某个人在走廊中让她转交给成步堂的。得到证物“日记的一页”（ノートのページ）。

■本次审理中，成步堂的对手是一位新人检察官，虽然看上去似乎是个必胜的案子，但由于成步堂也是被临时换上法庭的，所以不能掉以轻心。奈奈伏影郎让成步堂不要有心理压力，因为他有把握这次法庭不能给他定罪。

■奈奈伏影郎是以杀人罪被起诉的，本案的被害者正是他的恩师、难得一见的天才魔术师或真敷天斋。

**同日 上午10点**
**地方裁判所 第7法庭**

■对方检察官是著名律师牙琉雾人的弟弟牙琉响也。

■杀人案是6天前在综合医院发生的。被害者在自己的病房中被杀，被一发子弹正中额头。得到证物“天斋的病历”（天斎のカルテ）。由于有恶性肿瘤，或真敷天斋引退一年来，一直都在医院中住院，如果不被杀害，他的生命似乎也只有3个月的时间了。究竟是什么人这么性急把他杀了呢？

■得到证物“小型注射器”。或真敷天斋患有重度糖尿病，自己平时会定期注射胰岛素。

**证词：杀害的“理由”　证人：系锯圭介**

1.其实……从某种意义上来说，是被害者命令被告人这么做的。
2.案发数日前，被告收到了被害者本人寄出的命令其杀死自己的信件。
3.根据指示，被告人朝被害者的额头开了枪。
4.子弹肯定是从现场的手枪中射出的。
5.手枪是他自己的，一看就知道了！
6.即使是朝小丑开了枪，但只要认为他后来也朝被害者开了枪就没问题了！

## 攻略要点

1.得到证物“天斋的信”（天斎の手纸），天斋在信中要求扎克对自己开枪，并称其有着绝对服从此命令的理由。可为什么天斋非要选择11点零5分这个精确到分的时间、不把时间定在11点呢？每晚11点之后的30分钟时间里，或真敷天斋都要接收输液，11点是医生来设置输液的时间，30分钟后医生会来回收空的输液袋，之所以选择11点零5分，是出于这段时间没人打扰。

2.寻问第4和第5句证词，得知从弹痕

来看，导致被害者死亡的子弹的确是由桌上那把金色的手枪射出的。被告人的拿手技艺是"神枪手"，作案的手枪曾经在舞台表演时用到过，后来该节目停演后，枪由天斋来保管。寻问完毕后得到证物"演出用手枪"（ステージ用のピストル）。

3.寻问第3句证词，检查方认为是被告人开枪杀死了死者，此时应该选择"被告人对其他东西开了枪"（他のものを击った）。被告人的确按照命令对额头开了枪，但对象并不是或真敷天斋，那么"被告人到底是朝什么开枪"（被告人は、何を击ったのか）了呢？此时必须点击下屏左侧的小丑玩偶，小丑玩偶的脑门中间也有一个弹孔，因为信上并没有指定要射向"谁"的脑门，所以被告人很有可能朝小丑开了枪，因为这是他在不违抗命令的前提下不射杀被害者的惟一方法。



4.追加第6句证词。对第6句证词出示证物"演出用手枪"。因为这把手枪每次只能装1发子弹，所以如果先朝小丑开了枪，就无法再对被害者开枪了。牙琉响也表示可能是被告人事先准备好了另一发子弹，但子弹并不是那么容易到手的东西，成步堂要求响也给出被告人事先准备了子弹的相关证据。响也并没有直接给出证据，而是笑了起来，他似乎掌握着其他可以证明被告人作案的关键证人。

## 7年前·法庭部分·后篇

**同日 上午11点21分 地方裁判所 被告人第2休息室**

**证物档案**

**天斋的信·2（天斎の手纸·2）：指示扎克对自己开枪的信**

给我亲爱的弟子巴朗：
我命令你为我的人生拉下帷幕。
13日晚上11点20分。
我为你准备好了枪，
用它射穿额头的正中央。
一毫米都不准有差错……
这是命令。
你有着绝对不能拒绝的理由，
你我应该都知道。

或真敷天斋

**关于点滴的报告书（点滴に关する报告书）**：药液的残量大约为点滴开始后经过约10分钟的状态。

**天斋的手记：类似于回忆录的东西，死者临死前似乎仍在写。**

今夜的点滴时间又开始了，这应该到最后了吧，接下来就交给他们了。马上，第一个人就会出现了。日记会在这里结束，还是稍微延长一会……这些都掌握在他们手中。那么，我暂时搁笔了。

■成步堂寻问扎克或真敷天斋在信上所说的"不能违抗命令的理由"到底是什么，扎克只是表示的确有这样的理由存在，但具体什么理由他目前无论如何也不会说。

■案发当晚，扎克按照指定的时间前往了天斋的病房，病房的桌子上有两把手枪，分别是他和师弟巴朗在演出时使用的。他来到天斋床边，那时的天斋已经睡着了，由于有着无法反抗天斋命令的理由，扎克在病床边犹豫了一小会儿，但最后还是想出了朝小丑开



枪的点子，没有对天斋下手。开完枪后，他把自己那把发射过子弹的手枪放进了自己口袋，射中小丑的子弹和射中天斋的子弹弹痕不一样，不是从同一把手枪中射出的。当扎克准备离开病房时，天斋醒了，他们聊了最后的5分钟。当成步堂问及5分钟内的聊天内容时，扎克以和案件无关为由不肯透露。

**同日 上午11点37分**
**地方裁判所 第7法庭**

■趁刚才的休息时间，法庭取出了小丑玩偶头部的子弹，但具体情报还要等待化验。响也找来的关键证人是或真敷天斋的另一名弟子、扎克的同门或真敷巴朗。

■案发前，巴朗同样收到了天斋的来信，信上的内容几乎和天斋寄给扎克的一样，只是在交待的时间上稍微有些差别。得到证物“天斋的信·2”（天斎の手纸·2）

## 证词：案发当晚的状况　证人：或真敷巴朗

1.那天晚上，我按照师傅指定的时间探访了病房。
2.房间中已经有了火药味，天斋已经上了西天。
3.我真没想到师兄也收到了同样的指示……
4.为了完成与死者的约定，我在小丑脑门上留下了死亡印记。
4.（修改后）病房中只有一把手枪，我用那把枪对小丑开了火。
5.然后，联系了医生和警察。

### 攻略要点

1.寻问第4句证词，巴朗表示对小丑开枪的是自己不是扎克，详细寻问“放在那里的手枪数量”（置かれた拳铳の“数”）。巴朗表示只看到一把手枪，是自己在演出时使用的那把。当裁判长问及“手枪的数量是否重要”（ピストルの“数”。それが、重要なのですか）时，选择“当然重要”（モチロン、重要），这样证人就会修改证词。

2.对修改后的第4句证词出示证物“演出用手枪”。扎克开枪后把手枪带走了，因此无法再用那把枪对天斋开枪。射杀天斋的子弹弹痕与桌上留下的那把相同，所以说射杀天斋的子弹是由那把枪发射的，这样一来，射杀被害者的人就成了巴朗。但牙琉响也坚持巴朗进房间时，天斋已经中了枪，这将在下一个证词中证明。

## 证词：特定的开枪者　证人：或真敷巴朗

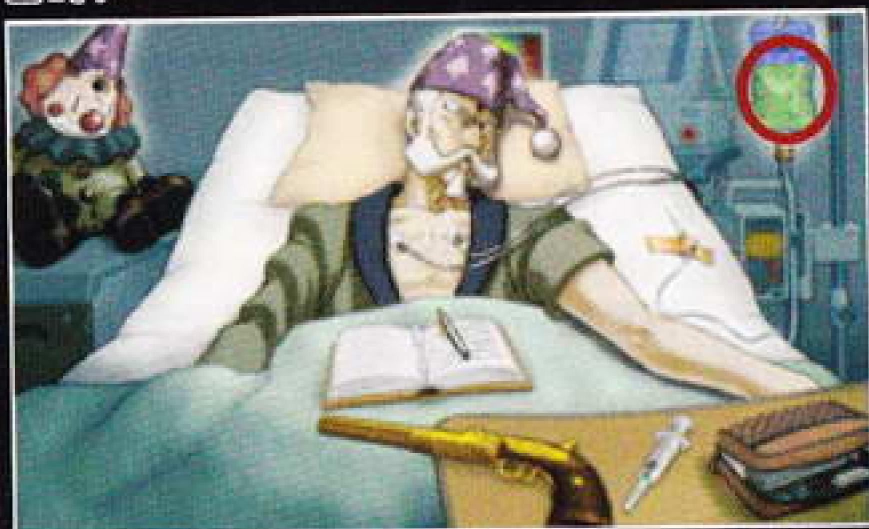
1.我去病房，是在指定的晚上11点20分。
2.发现尸体的我，在完成约定后……叫了医生。
3.医生在警察到来前调查了尸体的状况……
4.明确断定死亡时间是在晚上11点10分。
追加证词：残留下来的生命之液……点滴量可以证明巴朗的清白！
5.那个时候在病房中的是师兄，不是我。

### 攻略要点

1.寻问第4句证词。巴朗表示之所以能将死亡时间判断得如此精确，是因为做了简单的减法。天斋每晚11点开始会打30分钟点滴，但从照片上看，点滴的针头并没有插在天斋体内，这是因为受到枪击的冲击才将针头震出了身体。针头偏出以后，点滴停止，因此只要调查那个时候点滴液的残量，就能知道天斋是什么时候中枪的。据医院调查点滴液后表示，那是在点滴开始的约10分钟后。得到证物“关于点滴的报告书”（点滴に关する报告书）。当问及“该证词如何”（この证词……どうなんだろう）时，选择“重要”（重要である），这样证人就会追加证词。

2.寻问追加证词，巴朗表示点滴液是黄色的，这种颜色经常给他带来好运。当问及“关于‘幸运色’的证词有何问题”（今の“ラッキーカラー”の证言）时，选择“矛盾”（ムジュンしている）并出示证物“现场照片”。指证照片上的点滴液处，因为照片中的点滴液是绿色的，和巴朗所说的黄色相矛盾。牙

琉响也对成步堂的指证提出了解释，点滴液本身是黄色的，但外面的透明点滴袋是蓝色的，所以我们看到的点滴袋中的液体才是绿色的。



3．不过为什么证人会知道点滴液"本身"是黄色的呢？当然是因为"他以前见过"（前に见たことがあった）。点滴液的多少是判断死者死亡时间的重要标准，所以巴朗为了让自己逃脱杀人嫌疑，在点滴液上做了手脚，增加了点滴液的分量，巴朗很有可能是在这个时候得知点滴液是黄色的。那么，又是通过什么手段增加点滴液的呢？此时要出示证物"小型注射器"。不过注射器已经被洗净，上面并未留下液体的痕迹，如何判断证人使用过它呢？其实注射器上没有留下液体痕迹本身就很可以，因为天斋必须用它来注射胰岛素，上面不可能没有留下胰岛素的痕迹，所以说这是后来被认为洗净的。

4．由于没有决定性证据证明巴朗使用过注射器，审理陷入了胶着状态。此时牙琉响也拿出了一本笔记本，据说是或真敷天斋生前的日记本，被害者似乎在案发当晚11点开始打点滴的时候仍在写着日记，但日记的最后一页被撕掉了。得到证物"天斋的手记"。

5．日记中提到的"第一个来访者"无疑就是或真敷扎克，日记最后写道"暂时搁笔"，也就是说如果扎克没有对天斋开枪的话，天斋还准备继续把日记写下去。但是日记写到这里就没有下文了，所以牙琉响也断定扎克对天斋开了枪。此时选择"提交证物"（证据品を提示する）并出示证物"日记的一页"。很明显，日记还没有完，最后一页被人撕掉了，而成步堂手中的那页日记从边缘的痕迹和笔迹来看正是从日记本上撕下来的。从该页日记的内容来看，扎克显然没有对天斋开枪。此时，牙琉响也突然要求裁判长中断或真敷巴朗继续作证，要求传新的证人，成步堂心中顿时有种不详的预感，因为响也不可能没有发现证物"日记的一页"上的撕痕是和日记本上的一致的。

6．响也新传的证人名叫绘濑土武六，是一名画家，土武六确认"日记的一页"是由自己伪造的。响也在前一天收到风声，说这次审理中有人会使用伪证，所以他坚持该伪证是由成步堂指使土武六捏造的，成步堂希望对方给出证据。土武六表示，为了方便辨认，他在这个伪证上做了特殊的记号。成步堂百口莫辩，因为他不可能对法庭说该证物是由一个小女孩今天早上给他的，因为没人会相信他。一切都是陷阱……致命的陷阱……

7．土武六在走下证人席前，意味不明地询问了成步堂的名字。由于成步堂被认定做了伪证，扎克的杀人嫌疑再度蒙上阴影，法庭准备判处扎克有罪。但正当裁判长要宣布结果时，扎克却突然奇迹般地消失，逃离了法庭。就算法庭的出口全部封闭，也没能发现扎克的身影，扎克就像变魔术般，从裁判所内奇迹般地消失了……这次审判没有能够得出结果，因为没人可以对"不存在"的被告人下达判决。这个没有结果的审理使成步堂离开了法律界，直到7年后，真相水落石出的日子才终于来临……

## 梅森系统（メイスンシステム）

## 人物档案

人物档案（注：梅森系统下的人物年龄与所处的时代有关，现代的剧情在7年前的基础上加7岁。人物介绍中斜杠前的是7年前的年龄，后面的是现代的年龄。）



### 牙琉雾人 （25岁/32岁）

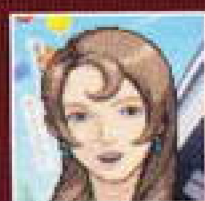
由于身负杀害浦伏影郎罪名，被关押在中央监狱。



### 原灰进 （24岁/31岁）

或真敷扎克消失事件发生时，担任法庭内警备工作的法庭工作人员。

人物档案



**或真敷优海**

(33岁/40岁)

美贯的母亲，据说突然失踪了。

证物档案

**帽子君（ぼうしクン）**：美贯的拿手技艺，意外地真实。



**美贯的挂坠（みぬきのロケット）**：挂坠镶中有美贯的母亲优海的照片。

**上演权利让渡文件**：证明将或真敷剧团的演出权让渡给女儿美贯的文书。

**指甲油瓶（マニキュアのボトル）**：在牙琉雾人的牢房中得到，里面装有透明的液体。

**纪念邮票（纪念切手）**：印有或真敷剧组图案的纪念邮票，是真琴的“委托人”寄来的。

**优海的相片（优海のポートレイト）**：美贯的母亲优海在年轻时的相片。

**扎克的自白书（ザックの自白书）**：信上扎克承认了自己杀害或真敷天斋的罪行。

各位相关人员：

7年前杀害或真敷天斋的是我或真敷扎克。从法庭上逃走给大家带来了很大麻烦，我对此深表歉意的同时对自己的罪行供认不讳。

或真敷扎克

**土武六的来信（土武六からの手纸）**：土武六死前寄出的信件，邮票上有毒性反应。

我按照你的吩咐，答应了记者的采访，他似乎在调查那起事件。我不会说起你的，这一点我拿性命做担保。所以……请你解开施放在我女儿身上的“魔法”吧。结果后天再告报你。

绘濑土武六

■视角再度回到7年后，为了能够让王泥喜亲手解开所有谜团，成步堂将自己在7年间的调查过程做成了一个类似于游戏的系统。自从那次没有结果的判决后，走下辩护席的成步堂究竟做了些什么？杀害或真敷天斋的是两个弟子中的哪一个？从法庭内“消失”的被告人或真敷扎克的去向如何？伪造的那一页日记背后的真相又是什么？一切，即将揭晓！

## 7年前·拘留所 会面室



■由于被怀疑捏造证据，成步堂被吊销了律师证。原本具有杀人嫌疑的或真敷巴朗即将获得自由身，等待他的将是盛大的舞台演出，而等待成步堂的，也许只是某家小餐厅的钢琴演奏权。

■与或真敷巴朗对话。扎克的突然消失仿佛是在证明他自己就是杀害天斋的凶手，但事实真的如此吗？当成步堂准备询问巴朗不得不服从天斋指示的原因时，出现心锁。心锁是从《逆转裁判2》中开始的系统，玩家必须层层解锁直到画面上的锁全部消失以发现人们内心的秘密，如果没有适当的证物，锁就无法解开，此时必须去其他地方发展剧情得到证物，再回来解锁。如果提交了错误的证物，就会减少HP，当HP耗尽时并不会Game Over，只会退出心锁画面。选择“调查结束”（调查を终わる）可以退回到梅森系统主菜单，从而前往其他地方。





## 7年前·成步堂律师事务所

■或真敷扎克失踪两周后，美贯来到了成步堂的事务所，从此作为成步堂的养女开始了新的生活。

■与美贯对话，美贯建议将事务所改成"成步堂艺能事务所"。当美贯问成步堂"是否要看她的大魔术"（みぬきちゃんの大魔术）时，选择"一定要让我看看"（ぜひ、见せてもらう），得到证物"帽子君"（ぼうしクン）。

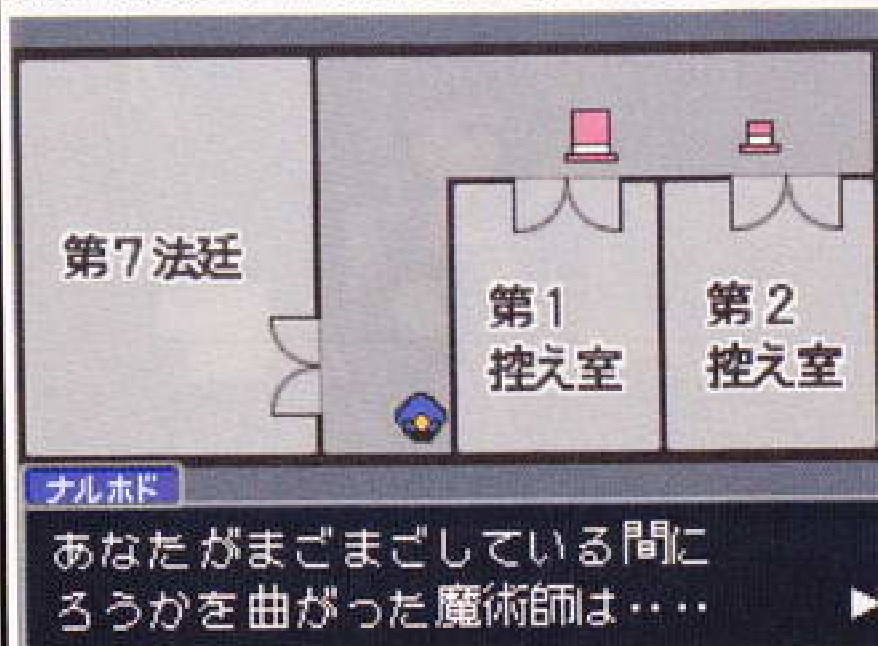
■与美贯谈到她母亲的话题。据美贯表示，她的母亲或真敷优海是位非常美丽的人，经常和扎克及巴朗一起登台表演，但有一天却由于"大魔术失败"突然不见了。得到证物"美贯的挂坠"（みぬきのロケット ），挂坠中的是美贯母亲的照片。

■成步堂律师事务所的剧情发展完毕，以后只要梅森系统中某个场所的剧情发展完毕，在该场所名字前就会打勾。

## 7年前·地方裁判所 第2休息室

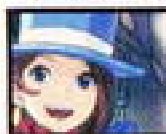


■与原灰进（原灰ススム）对话。在天斋被杀一案审理时，原灰只身一人把守在第7法庭门口。此时或真敷扎克逃了出来，转弯拐进了第2休息室，但当原灰紧跟进第2休息室时，就算他找遍了休息室也没有发现扎克的身影。




■进入心锁模式，原灰表示当时他进入第2休息室时，只是在里面发现了一个孩子。这个孩子是谁呢？提交"奈奈伏美贯"。原灰明明看见了或真敷扎克逃进了第2休息室，但里面的却是美贯，是什么"机关"使他看走眼了呢？提交证物"帽子君"。审理当日，扎克从法庭逃了出来，此时"帽子君"正守候在第2休息室前。扎克转弯后拐进的其实是旁边的第1休息室，原灰紧跟着拐弯后，在第2休息室前看见了"帽子君"，误以为他就是扎克，所以追着他进了第2休息室。

■地方裁判所 第2休息室的剧情发展完毕，以后就可以进入现代的俄罗斯料理店 波鲁哈奇（ロシア料理店 ボルハチ）进行调查了。



## 现代·俄罗斯料理店 波鲁哈奇

■剧情回到浦伏影郎在波鲁哈奇被杀前。牙琉雾人在餐厅与成步堂吃过饭后，离开了餐厅。正当成步堂为餐厅没有顾客光临而发愁时，一位身穿西服的男子浦伏影郎出现在他面前，想要和成步堂在牌局上一决高下，浦伏还叫来了一名长相猥琐的记者叶见垣正太郎。

■浦伏影郎正是7年前在法庭上逃走的被告人——或真敷扎克。与浦伏影郎对话，出现心锁。

■对话谈论到美贯时，浦伏影郎将真正的或真敷天斋日记本的最后一页交给了成步堂。该页内容为或真敷天斋魔术表演的让渡证明，天斋决定让或真敷扎克继承他的表演权，该证明是7年前天斋死去当晚，由扎克从天斋处得到的。追加新的对话内容后继续对话，获得证物"上演权利让渡文件"。或真敷扎克获得了天斋的所有演出权，这次他之所以冒着风险来见成步堂，为的就是将这些演出权让渡给自己的女儿美贯，而他请来记者叶见垣，就是想让他作为证人在文件上签名作证，对他来说，叶见垣是一个值得信赖的人。

■追加新的对话内容"7年的真意"，继续对话。还有3天，或真敷扎克就失踪整整7年了。7年期满，他在法律上就会被认定为"死亡"，所有法律权利都将被剥夺，所以扎克才不惜冒险在期满前完成演出权的交接。如果他不出来完成交接，那么演出权将会自动由或真敷天斋的另一名弟子或真敷巴朗继承。

■对浦伏影郎出示证物"美贯的挂坠"，向其询问美贯母亲的消息，但浦伏影郎不肯回答。此时叶见垣表示，美贯的母亲或真敷优海是或真敷天斋的独生女。在作证目的达到后，浦伏影郎让叶见垣先行回去。浦伏影郎表示，自己在来餐厅时撞见了牙琉雾人。不过，为什么浦伏影郎会认识或牙琉呢？

■追加新地点：现代·中央监狱13号独房。



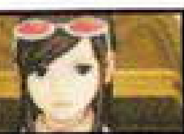
## 现代·中央监狱13号独房

琉雾人由于杀害浦伏影郎而被定罪，但其杀人动机还没有判明。7年前，成步堂因为被怀疑捏造证据被法律界唾弃，他与牙琉雾人的相识也在那个时候。当时，法律界希望能够对成步堂从严处理，但牙琉雾人却对此提出了反对意见。成步堂与牙琉雾人相识了7年，但真的互相了解彼此吗？

■当问及牙琉雾人杀人的真正原因时，出现心锁，目前还无法解开。

■调查桌子上的手模，得到证物“指甲油瓶”（マニキュアのボトル）。在中间的桌子上还发现了一个黄色的信封，正要仔细调查被牙琉雾人阻止。

## 7年前·土武六工作室



不见经传，绘画作品基本没有什么人购买，生活难以为继，妻子忍受不了贫困的生活离家出走。为了维持生活，土武六开始利用女儿真琴进行赝品制作。日记本的伪证是土武六第一次接下非绘画赝作的生意，他并不知道那与人命有关，只是冲着报酬高而接下了生意。

■对土武六出示证物“日记的一页”，追加新的对话内容。当时，土武六从委托人手中得到了日记样本和由委托人自己捏造的文字信息，被要求用日记本上的笔迹将这些捏造的文字信息再现。但当成步堂问其委托人的姓名时，土武六却表示并不知情。此时会出现心锁，使用勾玉解心锁。土武六心中肯定隐瞒了真相，这个真相就是“赝作的制作者”，真正的赝作师不是土武六，而是他的女儿真琴。心锁解开后，继续与土武六对话新的内容。土武六表示之前委托人的确来过一次他的工作室，但是脸是遮住的，而且他自己并未和委托人直接交谈过，与委托人沟通的是真琴。当问及“是否应该听听真琴的事”（まことさんの话を闻くべきか）时，选择“听一下”（闻かせてもらう）。土武六表示真琴非常怕生，基本不会跟陌生人说话，除了一个人，那人就是那位神秘的委托人。

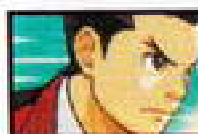
■调查右边书桌上的小相框，相框中的是印有或真敷剧组图案的纪念邮票，得到证物“纪念邮票”（纪念切手）。

■真琴由于怕生，不敢和成步堂说话。对真琴出示证物“纪念邮票”，此时要选择一个她可能感兴趣的话题来与她交谈，选择“好厉害的魔术师啊”（スゴい魔术师だよね），真琴就会由于兴趣相投开始和成步堂说话，并表示自己最近去参观过或真敷纪念馆。与真琴对话，真琴表示那页日记内容的确是自己伪造的。纪念邮票是在委托人的信上附带的，真琴由于喜欢或真敷剧团，所以就把邮票私藏了，此时“纪念邮票”的档案信息会更新。

■真琴表示委托人有着某种“魔法”，自己和他很谈得来，但当成步堂问其委托人的名字时，真琴却不肯说，称这样会导致“魔法”失效。此时心锁会出现，对其使用勾玉开始解心锁。真琴口中的“魔法”是什么呢？对其出示证物“指甲油瓶”，送给她这个瓶子的人是牙琉雾人。心锁解开后，再次与真琴对话。真琴表示自己不能判断委托人到底是“恶魔”还是“天使”，因为当她从其手中得到这个瓶子的时候，她看到了“恶魔”的身影，但是平时的交谈中牙琉却是像“天使”一样温和。因为真琴觉得牙琉雾人不是普通人，所以自己才决定信赖他。

■7年前·土武六工作室的剧情至此发展完毕。



## 7年前·拘留所 会面室

朗问及能证明他们的魔术演出充满危险的证物时，出示证物“演出用手枪”，巴朗和扎克之所以停演了“神枪手”表演，正是因为这种危险的表演曾经酿成过事故，事故的牺牲者，就是美贯的母亲或真敷优海（出示证物“美贯的挂坠”）。当巴朗问及有何证据证明优海是牺牲者时，出示证物“纪念邮票”。邮票中有着或真敷优海，但她后来却失踪了，其间必定发生过什么事情。可是，为什么剧团

要隐瞒或真敷优海的死呢？是因为优海的事故身亡成为了剧团成员的软肋，但其原因又是什么呢？此时要选择“用‘人物’证明”（人物で立证）并提交“或真敷优海”。或真敷优海不仅是扎克的妻子，同时也是天斋的独生女。扎克和巴朗在表演过程中失误造成了优海的死亡，这对他们的师傅天斋造成了巨大打击，天斋正是以此要挟两名弟子绝对听命于自己的。

■心锁解开后继续对话。优海是与扎克和巴朗一起表演的助手，说得不好听点就是活靶子。有一天，他们尝试着在表演中加入新的要素，却酿成了悲剧，至今都无法判断夺走优海生命的是两人中谁射出的子弹。或真敷优海遭遇不测时，正是剧团的黄金时期，为了不使剧团蒙上阴影，天斋对外隐瞒了这起事故，就连美贯都对母亲失踪的真相毫不知情。在悲剧造成后，记者叶见垣曾试图从剧团中打听出什么风声来进行报道，在取材过程中，扎克与他成了朋友，但巴朗却很不喜欢那个猥琐的家伙。

■7年前·拘留所的剧情发展完毕，现代追加新的场所。

## 现代·土武六工作室

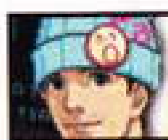


从7年前的那起案子后，土武六就一直有被人盯着的感觉，叶见垣自己在调查相关事件时也有这种感受。

■叶见垣表示自己与或真敷天斋有过交情，也认识优海。或真敷巴朗一直都在等待着演出权交给自己，但是如果美贯一旦继承了演出权，他的梦想就将化为泡影。从某种意义上说，巴朗也算是一个悲情人物，因为他和扎克一样深爱着优海。对叶见垣出示证物“美贯的挂坠”，出现新的对话内容后继续对话。优海与扎克结婚并产下美贯，其实是再婚，她的前任丈夫也是一名艺人，在他们结婚一年不到那会儿参加演出时掉下舞台丧了命。优美与前夫还有一个孩子，这个孩子现在又在什么地方呢？

■得到证物“优海的相片”（优海のポートレイト），会发现优海的手腕上带着与王泥喜法介相同的手镯，或真敷家族似乎都有着某种看透人心的力量。现代·土武六工作室的剧情发展完毕。

## 现代·俄罗斯料理店 波鲁哈奇



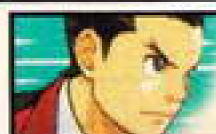
所以有着看破人心的能力，是因为继承了优海的力量。浦伏影郎之所以不愿提自己妻子的事情，是因为她在排练中遭遇事故死去了（出示证物：“纪念邮票”）浦伏影郎表示自从优海和天斋相继死去后，拥有看破能力的人就只有美贯了，但事实并非如此，拥有这种能力的还有一个人，那个人就是王泥喜法介。当问及王泥喜和优海的共通点时，出示证物“优海的相片”，因为他们两人手上有着相同的手镯，手镯是或真敷家族的传家之物，王泥喜和美贯是同母异父的兄妹。

■继续与浦伏影郎对话，得知或真敷家族的这种看破力量是感知到了人们的紧张情绪，腕轮由特殊的材料制成，能够根据感受到的紧张情绪而收缩，所以当感到手镯收缩时，就代表对手紧张了。

■浦伏影郎表示，7年前天斋的信是在试探两位弟子，因为天斋在晚年对扎克和巴朗非常苛刻。但是扎克并没有对他怀恨在心，最终对小丑开了枪，所以天斋将演出权让渡给了扎克。如果当时扎克没有对小丑开枪，天斋就将其视为违抗命令，会将演出权让渡给巴朗。如果两人中有人朝天斋开了枪，那么天斋的那些魔术表演就将跟随他的生命一起升天，无法再由后人继承。

■扎克从法庭逃走后，世间开始将怀疑的眼光投向了他的师弟或真敷巴朗。这7年来，巴朗的日子也不好过。为了不再使巴朗困扰，扎克自己揽下了杀害师傅天斋的罪名，将自白书交给了成步堂，虽然他并没有杀人。获得证物“扎克的自白书”（ザックの自白书），波鲁哈奇的剧情发展结束后。





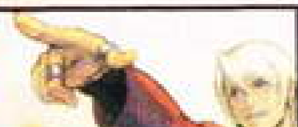
## 现代·太阳会场

玉解心锁。当巴朗表示他要表演奇迹的魔术时，出示证物“上演权利让渡文件”，文件上写明将演出权让渡给美贯，所以巴朗无法演出。当问及杀害天斋的人是谁时，出示证物“扎克的自白书”，目的就是为了让巴朗能够过上心安理得的日子。

■心锁解除后再次与巴朗对话，巴朗表示杀害天斋的确实不是他。演出权被剥夺的巴朗几乎已经一无所有，事到如今他没有必要再骗人，但扎克也没有杀天斋，杀害天斋的到底是谁呢？答案是天斋自己。7年前的那个晚上，巴朗来到了天斋的病房中，天斋还没有死，只是睡着了。巴朗没有开枪，正当他准备离开时，天斋叫住了他，把演出权让渡给扎克的事情告诉了巴朗。不过巴朗表示，自己的确曾经动过要杀天斋的念头，并且想把罪名嫁祸给扎克。那天晚上，他进病房时带了点滴的药液，心想如果扎克没有开枪的话就由他来开枪，然后用药液的分量来伪装现场，将罪名嫁祸给扎克。不过他最后还是没有开枪，当其听完天斋的话走出房门时，房间内枪声响起，天斋自杀了。此时，巴朗心中的恶魔再度苏醒，他顺水推舟地将枪从天斋手中取下并擦去了指纹，用注射器将药剂注入点滴袋，将罪名嫁祸给了扎克。巴朗表示优海的遗体似乎到现在还没有找到，并且表示如果哪天见到了扎克，一定会对他道歉。

■太阳会场的剧情发展完毕。

## 现代·中央监狱13号独房



调查不在牢房中。趁此机会调查桌上的黄色信封，信件的寄出人是绘濑土武六，用化验喷雾可以检测出邮票上有阿托奎宁成分，这正是之前叶见垣在作证词时提到的那封信。获得证物“土武六的来信”（土武六からの手纸）。成步堂准备离开时，牙琉雾人赶了回来，但已经晚了，成步堂已经掌握了最为重要的证据。

# 第3日·法庭部分

**10月9日 上午10点**
**地方裁判所 第3法庭**

■牙琉响也质疑凶手是如何对身处法庭之上的真琴下毒的，凶手到底是谁。选择“显示如何下毒”（“どうやって”を示す）并出示证物“指甲油瓶”，凶手把毒下在了指甲油中，真琴在紧张时有咬指甲的习惯，毒就是在那个时候进入她体内的。而把指甲油瓶送给真琴的，正是牙琉雾人。

### 证词：绘濑真琴服毒　证人：牙琉雾人

1.虽然我有和她一样的瓶子，但不一定我就是凶手。
2.我在独房中关了半年，没法下毒。
3.和父亲中同样的毒死去……这意思其实非常明显。
4.就是如检查方的观点那样，毒杀了父亲，然后自己了断了生命。
5.莫非你们还认为父亲也是我杀的不成？

### 攻略要点

1.对第5句证词实行看破，在牙琉雾人手上的伤痕收缩时确定。牙琉雾人表示土武六的死是在10月6日，当时自己在牢房中，无法作案。对其出示毒杀土武六的凶器“纪念邮票”，邮票上有毒性反应，而且用这张邮票寄出的信后来也在牙琉雾人的牢房中被发现了。牙琉雾人表示死者用这张邮票只是偶



然，身在牢房中的他根本无法操纵死者特意去使用这样邮票。

2.当牙琉雾人反问王泥喜自己为何要特意去杀死一个画家（土武六さんを杀害する“理由”）时，出示证物“日记的一页”，因为7年前委托赝作师伪造证据的人就是牙琉雾人，他之所以要杀害土武六是为了灭口。不过由于7年前绘濑真琴把纪念邮票私藏了起来，牙琉雾人投下的“定时炸弹”在当时没能引爆，直到7年后才夺去了土武六的性命。

3.牙琉响也表示7年前在法庭上提供伪证“日记的一页”的人是成步堂，这样一来，伪造证物的人及凶手就应该是成步堂。不过这不可能，因为这一页日记是在当时开庭前由人让美贯转交给成步堂的，而且那次开庭成步堂也是在开庭前一天被临时换上的律师，他根本没有时间去捏造证物。那7年前奈奈伏影郎原本的辩护律师是谁呢？当然就是牙琉雾人。

4.当牙琉响也要求提交证明7年前的委托人是牙琉雾人的证据、即“联系‘牙琉’和‘土武六’的证物”（“牙琉”と“土武六”を结ぶ证据品）时，出示证物“土武六的来信”。由于当时在牢房中时，由于牙琉雾人突然回来，成步堂没能带走信。但是成步堂帽子上的隐形摄像机已经把信的内容都录了下来，现在法庭上提交的这封信，是成步堂根据录下的内容自己重新还原的，并非牢房中实际的那封。虽然证据已经确凿，但法庭却由于提交的是非实际证物而不肯下达判决。此时牙琉响也回忆起了7年前的那次审理，当时成步堂在提交了伪证“日记的一页”时，临时证人绘濑土武六就被传上了法庭，这似乎是有人早就知道了成步堂将会在法庭上提供伪证。牙琉响也在7年前开庭前夜就已经知道了成步堂会提供伪证，而告诉他这个情报的人就是他的哥哥牙琉雾人。

5.7年前，牙琉雾人接受了或真敷扎克的辩护委托，并接受扎克的邀请去他的牢房中玩牌。在玩牌时，牙琉雾人输给了扎克。也许是扎克看到了隐藏在扑克牌后面的牙琉雾人的另一副面孔，他临时取消了对牙琉雾人的委托，将辩护权交给了在牌局上赢得了自己的成步堂龙一。牙琉雾人对此怀恨在心，誓要报复扎克和成步堂。牙琉雾人表示他的目的已经完美达到了，或真敷扎克已经死了，成步堂也因为那次伪证丧失了辩护资格。但事实上真的如此吗？或真敷扎克虽然死了，但由于他的逃亡法庭并没有能够给他定罪，而且这7年来，牙琉雾人为了防止自己的诡计被人拆穿，一直都在监视着那次事件的相关人员，过得非常辛苦。为了杀害当年伪造证物的绘濑父女灭口，牙琉雾人设下了“纪念邮票”和“指甲油瓶”两个定时炸弹作为保险，在7年后，这两个炸弹终于同时引爆了……

6.虽然种种迹象已经表明牙琉雾人就是杀害绘濑父女的凶手，但由于缺乏实际证据，法庭依然无法给牙琉定罪。牙琉雾人就能这样逍遥法外了吗？当然不是。最近国内实行了陪审员制度，这次审理已经通过摄像机实行了转播，牙琉雾人无法再钻法律的空子，他必须面对公民的唾弃。

**同日 中午12点48分 陪审员室**

■要求下达对绘濑真琴在本次杀人案中的判决，结果当然是无罪。如果选择“有罪”的话，陪审员就会由于意见不一致暂时搁置下达判决，绘濑真琴在医院中身亡，审判永远无法再下达，Game Over。选择“无罪”后游戏继续进行。次日上午，绘濑真琴在昏迷42小时后终于恢复了意识。

**10月10日 上午10点12分 引田诊所**

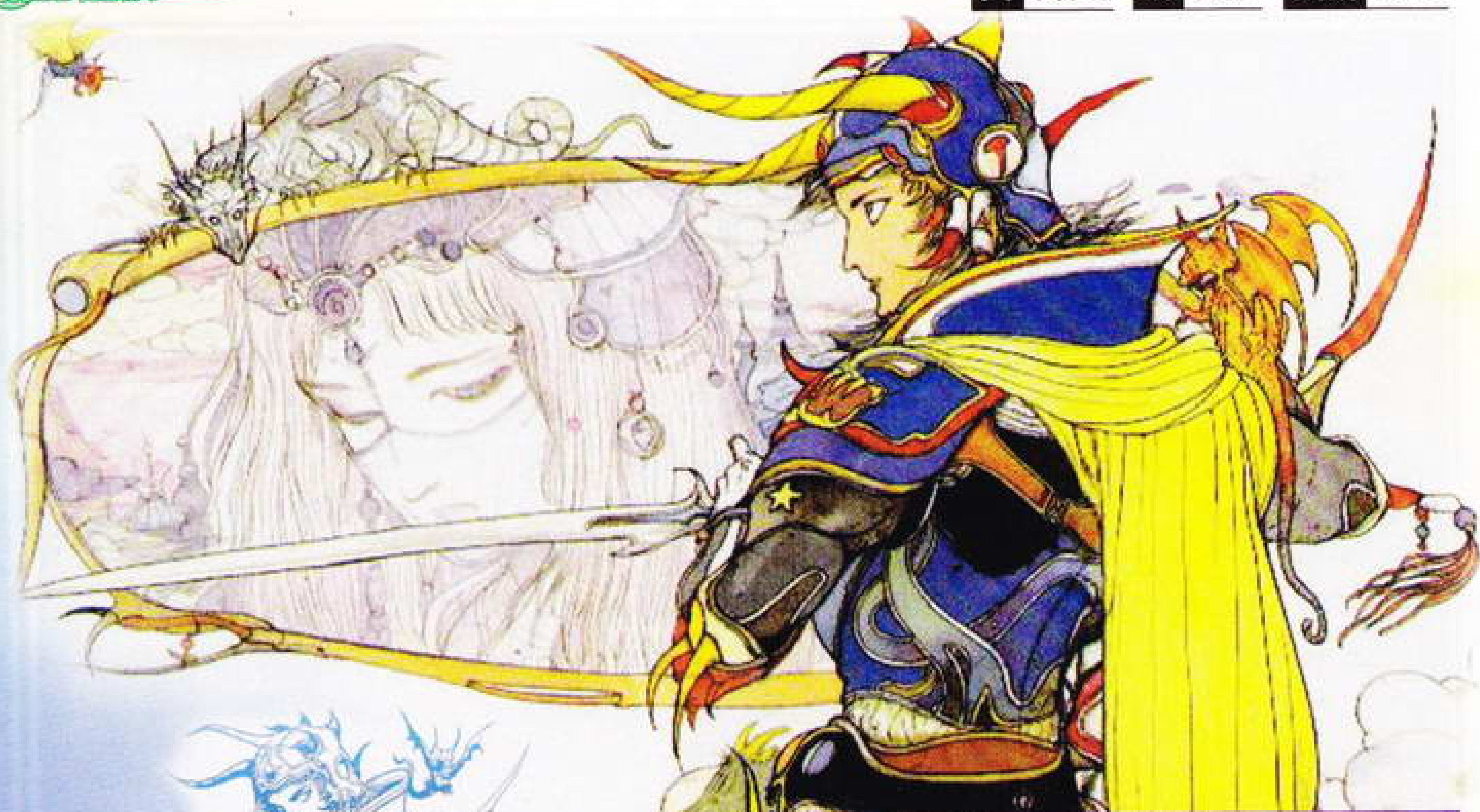
■康复的真琴对王泥喜表示了感谢，并且决定今后不再老是把自己关在房间中，准备多多接触外界。原本的“毒药”竟然解开了深藏在真琴内心深处的“毒”，使她敞开了心扉。

■陪审员的其中之一是已经恢复了记忆的拉米萝娅、也就是已经失踪多年的或真敷优海。优海在那次排练中中枪失去了记忆后离开了或真敷剧团，所幸的是，如今的她已经找回了记忆。不过她并没有打算将自己的真实身分告诉两个孩子，成步堂也答应为她保密。



（完）

文 雷文 编 雷伊 美编 咕噜



# FINAL FANTASY

ファイナルファンタジー

**PSP** 最终幻想

ファイナルファンタジー

◆Sqaure Enix◆RPG◆2007年4月19日◆日版

◆1人◆3800日元◆无对应周边

为纪念《最终幻想》系列诞生20周年，Sqaure Enix将之前移植到GBA上的《最终幻想》一代重制到PSP平台上。这款游戏以PS版为基础，同样维持2D点阵绘图的呈现方式，游戏图像针对PSP的高精细宽萤幕重新绘制；在美术绘图方面还把城镇等的地图加上光源处理，细部的战斗图像表现上也更为华丽。游戏除了收录PS版的开场动画以及GBA版的追加要素外还加入了全新的"时之迷宫"，使得游戏更加耐玩。下面就让我们来再度体验这款系列首作的魅力！

## 系统介绍




游戏开始之初会让玩家选择语言，一共有平假名、日语汉字和英语3种提供给玩家，推荐选用后两者中的其中一种来进行游戏。

## 系统菜单

| 名称 | 说明 |
|---|---|
| アイテム/Items | 道具。在游戏中获得的全道具都能在这里统一查看到 |
| まほう/Magic | 魔法。按照强弱被分为了8个等级，各种魔法所消耗的MP值有所不同。在游戏中各个城镇的旅馆休息可以将MP值回复至上限（上限通过升级来提升）。需要注意的是同一等级的魔法只能学3个（魔法都是在城镇里购买），而更换魔法时要利用到"遗忘"（わすれる/Discard） |
| そうび/Equipment | 装备。分为武器、盾牌、头盔、铠甲、护手五个部分。根据角色职业的不同可装备的武具也会有所差别 |
| ステータス/Status | 状态。查看各人物的具体状态 |
| たいれつ/Formation | 队列。可改变角色的排列顺序，位置越靠上的角色受到攻击的几率越大，因此要让体力比较充足的角色站在首位 |
| コンフィグ/Configuration | 系统设置。其中可以对消息显示速度、键位作用等设定进行调整，另外还有怪物图鉴可供玩家查询敌人的详细资料 |
| セーブ/Save | 记录。保存游戏进度，在大地图或者迷宫内都能进行，非常方便 |

# 角色状态菜单

| 名称 | 说明 |
|---|---|
| まほうLV/Magic Level | 现在所能使用的魔法等级 |
| いまのけいけんち/Current EXP | 现有经验值 |
| つぎのLVまであと/Next Level | 距离升级还需多少经验值 |
| ちから/Strength | 力量，影响物理攻击力 |
| すばやさ/Agility | 速度，影响角色战斗时先后行动次序以及回避率 |
| ちせい/Intelligence | 知性，影响魔法攻击力 |
| たいりょく/Stamina | 体力，影响每级角色所能提升的HP量 |
| こううん/Luck | 幸运，影响逃跑的成功率 |
| こうげきりょく/Attack | 攻击力，受到装备数据加成后角色的综合攻击力 |
| めいちゅうりつ/Accuracy | 命中率，受到装备数据加成后角色的综合命中率 |
| ぼうぎょりょく/Defense | 防御力，受到装备数据加成后角色的综合防御力 |
| かいひりつ/Evasion | 回避率，受到装备数据加成后角色的综合回避率 |

# 战斗菜单

| 名称 | 说明 |
|---|---|
| たたかう/Attack | 战斗。使用装备的武器进行攻击 |
| まほう/Magic | 使用魔法 |
| ぼうぎょ/Defense | 防御。能使角色所受到的伤害量减半 |
| アイテム/Items | 道具。除了可以使用消费型道具外，装备上的附加能力也是通过这项指令来使用，只需要玩家选择道具栏中相应的装备名即可（不会出现任何消耗情况） |
| そうび/Equip | 装备变更。可在战斗中随时进行装备的变换 |
| にげる/Flee | 逃跑。有一定成功几率，BOSS战中逃跑不可 |

# 职业介绍

游戏一共有4名角色，玩家需要为他们各自在6种职业中任选一种职业（4名角色的职业可以重复），一旦选定后在整个游戏过程中将不能进行更改。

| 转职前 | 战士（せんし/Warrior） |
|---|---|
| 转职后 | 骑士（ナイト/Knight） |

**职业评价：**能装备游戏中大量的武器和防具，包括游戏后期获得的强力武具。转职成骑士后能使用部分白魔法，HP是所有职业中最多的，适合作为队伍的排头，不可或缺的角色。

| 转职前 | 盗贼（シーフ/Thief） |
|---|---|
| 转职后 | 忍者（にんじゃ/Ninja） |

**职业评价：**能装备的武具不算太多，转职业后能使用4级黑魔法。特点在于速度快，战斗中逃跑成功率高，不过就其战斗能力而言确实没有太出色的地方，不推荐选用。

| 转职前 | 拳法家（モンク/Monk） |
|---|---|
| 转职后 | 超级拳法家（スーパーモンク/Master） |

**职业评价：**可装备的武具数量极少，不过该职业也无需装备武具，因为角色等级将直接影响到他的攻击力和防御力。当等级提升到一个水平后将成为队伍中强力的伤害输出单位，强烈推荐选用。

| 转职前 | 白魔术士（しろまじゅつし/White Mage） |
|---|---|
| 转职后 | 白魔导士（しろまどうし/White Wizard） |

**职业评价：**转职后能使用全部的白魔法。在游戏中主要是负责使用各种回复以及辅助战斗的魔法。体力并不像想象中的那么低，不过受限于防具的装备条件，防御力比较薄弱。

| 转职前 | 黑魔术士（くろまじゅつし／Black Mage） |
|---|---|
| 转职后 | 黑魔导士（くろまどうし／Black Wizard） |

**职业评价：**转职后能使用全部的黑魔法。在游戏中主要是负责使用各种攻击以及辅助战斗的魔法。对敌全体的黑魔法非常有魅力，不过该职业的最大弱点就是HP成长过于缓慢。

| 转职前 | 赤魔术士（あかまじゅつし／Red Mage） |
|---|---|
| 转职后 | 赤魔导士（あかまどうし／Red Wizard） |

**职业评价：**可同时使用黑、白魔法，不过都不精通，等级7～8的几乎不能习得。可装备的武具数量仅次于骑士，物理攻击、防御力都不低，能适用于各种场合的职业。

## 游戏的一些要点及心得

**1** 在游戏中先按住×键再按下SELECT键就能打开世界地图。其中红色闪耀点表示玩家现处位置，而橘黄色以及淡蓝色闪耀点则分别表示大海船以及飞空艇的停靠位置。

**2** 在游戏取得大海船之后，一直按住○再连续点击×键25下就能进入迷你小游戏（其实就是“华容道”，玩法就是将开始无序的数字方块最终排列得有序），成功后能获得一些金钱和道具作为奖励。




**3** 灵活运用各种提升状态能力的魔法，因为它们在连续使用时其效果会进行叠加。经常会利用到的有增加攻击力的2级黑魔法ストライ／Temper和8级黑魔法セーバー／Saber、增加物理防御力的6级白魔法プロテア／Protera、增加魔法防御力的8级白魔法バオル／NulAll以及增加回避率的6级白魔法インビア／Invisira。

**4** 部分装备附带有各种魔法效果，它会直接在装备详解中表示出来，玩家如果需要利用它的效果的话，在战斗中选择道具指令然后使用那项装备就行（每回合都能使用一次，相当方便）。

**5** 在进入战斗画面的时候按下L+R键就能迅速逃跑。

## 游戏流程攻略



世界被黑暗笼罩着
风停下来了
海啸在肆虐
大地在腐败
但是人们相信一个预言
而且在等待着
“当黑暗侵蚀的时候定会有四名光之战士出现”
而现在
四名年轻人终于出现在这片土地上
在他们手里拿握着各种各样的水晶……

## 柯尼利亚城
（コーネリア /Castle Cornelia）

四名光之战士出现于柯尼利亚城前。进入城内与守门的兵卫交谈后会被带进王宫，正在为公主瑟拉（セーラ /Sarah）被加兰多（ガーランド/Garland）抓走并关押在混沌神殿而发愁的国王看到手中持有水晶的四人后立即拜托众人前往救助。

柯尼利亚城内有两间上了锁的房间，目前还无法打开，可以暂时不予理会。在出发之前应先到柯尼利亚村去进行一些必要的准备，包括购买武具以及为魔法师配备魔法。

出村后往北上就来到神殿，先去四周收集一下宝箱（注意东南和东北两处的宝箱和柯尼利亚城内的情况一样暂时无法打开），然后就去中央的房间收拾恭候着光之战士到来的加兰多。该BOSS实力平庸，不需要花费多大力气便能击破。战斗胜利后与公主对话便会回到柯尼利亚城中，她会赠送琵琶（リュート /Lute）作为报答，而国王也会吩咐下属将东北方向的大桥修筑好，这样光之战士便能继续前进了。

| ガーランド | たおしたかず | 1 |
|---|---|---|
| | HP | 212 |
| | こうげきりょく | 15 |
| | めいちゅうりつ | 27 |
| | ぼうぎょりょく | 8 |
| | すばやさ | 6 |
| | ちせい | 12 |
| | かいひりつ | 12 |
| | まほうぼうぎょ | 64 |
| | ギル | 250 |
| | EXP | 130 |
| ◎：きりかえ　✕：もどる | たから | ＼ロングソード |

## 港镇普拉伯加
（港町プラボカ /Pravoka）

走大桥右边的岔路港镇普拉伯加，从镇上居民处打听到此处海贼作乱，将出海的港口封锁了。在村的左上方看到三个海盗打扮的人，将他们打倒后，欺善怕恶的头目比克（ビッケ /Bikke）交出了自己的大海船，如此便可出海了，活动范围开阔了许多，不过需要注意的是大海船只能在有港湾的地方靠岸登陆。

## 妖精之镇
（エルフの町 /Elfheim）

乘船往西南方向移动来到妖精之镇。进入上方的城堡，在与医者交谈中得知它们的王子因为受到阿斯托斯（アストス /Astos）的诅咒而陷入沉睡，如果能找到方法让他苏醒过来或许能给予众人提供帮助。另外从妖精处打听到西之城有些蹊跷古怪，因此光之战士们决定前往探索一番（出发前可以多准备一些解毒药（どくけし /Antidote)或者是购买解毒魔法（ポイゾナ /Poisona)。



## 西之城
（西の城 /Western Keep）

从妖精之镇出来后往西北方向移动就能来到破旧不堪的西之城，在中央的大厅与国王谈话，他请求光之战士去趟沼之洞窟（沼の洞窟 /Marsh Cave）帮忙找回皇冠，说是这样便能使被亚斯托斯破坏的城堡恢复成原样。

## 沼之洞窟
（沼の洞窟 /Marsh Cave）

沼之洞窟位于西之城的正下方，里面的敌人实力有明显的提升。洞窟里部分怪物的攻击附加有毒属性，之前购买的解毒药定能派上用场。B2F的出口在右下角，不过这里有许多宝箱亦不可错过。继续往下行来到B3F，这里共有4 × 4个房间（对于最后一排无法打开的房间可以暂时不用理会），第三排第二列的房间内存放着皇冠（クラウン /Crown)，不过要事先打倒那里的守卫者比斯克恶魔（ピスコディーモン /Piscodemon)。

回到西之城，将皇冠交给国王，孰料国王在瞬间变了脸，看着众人落入自己设下的圈套，他终于表明了自己的真实身分——暗黑

| アストス | たおしたかず | 1 |
|---|---|---|
| | HP | 420 |
| | こうげきりょく | 30 |
| | めいちゅうりつ | 42 |
| | ぼうぎょりょく | 18 |
| | すばやさ | 39 |
| | ちせい | 24 |
| | かいひりつ | 78 |
| | まほうぼうぎょ | 170 |
| | ギル | 2000 |
| | EXP | 2250 |
| ◎：きりかえ　✕：もどる | たから | ＼ミスリルソード |

妖精王阿斯托斯，为了不让他利用皇冠使得自己的能力觉醒，一场恶战在所难免。阿斯托斯善用各种全体攻击黑魔法，并且开场几个回合内必定用一次黑魔法デス/Death，由于我方角色暂无抵抗即死的装备，因此很有可能有一名角色会中即死魔法而身亡，好在前面在沼之洞窟里取得一个凤凰之尾(フェニックスのお/Phoenix Down)可以使同伴复活。

将打倒阿斯托斯后获得的水晶之眼交还给柯立亚城西北方玛多亚洞窟内的巫女玛多亚，她会以苏醒药(目覚めの药/Jolt Tonic)相赠。事不宜迟，马上回到妖精之城救醒王子，为了报答众人，王子将神秘的钥匙（神秘の键/Mystic Key）交给光之战士，有了这把钥匙就能打开以前所有被封印住的房门。




## 矮人洞窟
（ドワーフの洞窟/Mount Duergar）

在柯尼利亚城的宝物库里取得关键道具硝化火药（ニトロの火药/Nitro Powder）。然后乘大海船在混沌神殿下方的海港登陆，往西南方向移动来到矮人洞窟，与洞窟中下方的老人对话，得知众人已经拥有火药的他迫不及待地炸开了运河的入海口。



## 莫鲁曼多镇
（メルモンドの町/Melmond）

接下来乘船往西行，来到莫鲁曼多镇，从村民口中得知镇上之所以一片狼藉是因为吸血鬼（バンパイア/Vampire）阻止土之水晶释放能量的结果，村人希望能帮忙将它消灭。另外，镇里一位老者告诉大家西边巨人洞窟里的巨人喜欢吃星之红宝石（スタールビー/Star Ruby）。

## 土之洞窟
（アースの洞窟/Cavern of Earth）

光之战士在镇中稍做整装后（记得要购买一些解除石化状态的药きんのはり/Gold Needle)，往西南方向行走来到土之洞窟。在B1F左手边有一段路会一步一遇敌，另外洞窟内有怪物会使用石化攻击，前面买的药水能及时解除此异常状态。几经周折终于在B3F的某个房间内找到了吸血鬼，使用圣、火属性的魔法能很轻松地将它击倒，随后在其身后的宝箱内获得关键道具星之红宝石。




## 巨人洞窟
（巨人の洞窟/Giant's Cave）

本以为消灭吸血鬼就能使大地恢复应有的绿色，但实际上并非如此。无奈之下原路返回至大地图，往西北方向来到巨人洞窟，将星之红宝石交给挡住去路的石头巨人，得到自己最喜爱食物的它非常满足地为光之战士让出了通道。

## 贤者洞窟
（贤者の洞窟/Sage's Cave）

穿过巨人洞窟，来到山的另一侧，顺路往下走，发现贤者洞窟，与大贤者对话才知道吸取大地能量的怪物依然隐藏在土之洞窟的深处。大贤者将一根土之杖（土の杖/Earth Rod)送给了光之战士，并告之将它在吸血鬼房间深处的一石板前使用。

回到土之洞穴打败吸血鬼的地方，在土之杖的作用下石板打开了，众人由面前出现的新通道来到B4F。B4F左上方的房间内有很多宝箱，不过在那里的遇敌率也非常

高。一路前行到达B5F，终于见到了真正的BOSS，使大地腐烂的元凶——土之恶魔巫妖（リッチ/Lich）。该BOSS会使用大量的魔法，我方的沉默魔法对它并没有效果，因此要多给我方物理攻击力高的角色加攻加速以求快速解决战斗。将它打败后，土之水晶恢复了光辉，位于柯尼利亚城西北方的隐藏迷宫大地恩惠之祠（大地のめぐみの祠/Earthgift Shrine）的封印也被解除，由于里面的敌人能力较强，建议游戏后期再去拜访。




## 克洛圣多雷克镇
（クレセントレイクの町/Crescent Lake）

利用洞窟的传送点回到地面后，继续在海洋上航行，这次的目的地是位于世界地图东南方的克洛圣多雷克镇，从地图上看它被一个月牙型的湖泊包围着。该镇的右上角森林中有十二位贤者，他们会告诉光之战士在镇的北面面洞穴中有能使飞空艇浮起的浮游石（ふゆうせき/Levistone），而其中一位贤者会送给光之战士们木筏（カヌー/Canoe），如此玩家就能在湖泊里前行。

## 冰之洞穴
（氷の洞穴/Cavern of Ice）

乘大海船往库洛圣多雷克镇的北方前进，会看见左手边有一条小河道，划木筏继续迂回前行就能来到冰之洞穴。在B2F能看见闪闪发亮的浮游石，不过由于周围全是裂缝，玩家只能辗转由B3F和B1F后才能取得带着浮游石前往克洛圣多雷克镇下方的流干沙漠（リュカーン沙漠/Desert of Lugan）就能取得飞空艇（注意飞空艇只能在平地着陆）。

## 龙之洞穴
（ドラゴンの洞窟/Dragon Caves）

驾驶飞空艇来到世界地图西北方洞窟比较密集的群岛，在与龙王巴哈姆特（バハムート/Bahamut）对话后了解到必须向它出示勇者之证后才会授予光之战士们特殊的称号（就是转职）。在经过了解后，得知这东西在东北方的试练之城内可以找到。

## 试练之城
（试练の城/Citadel of Trials）

试练之城的B2F有很多传送点，有的会将战士们送回原始起点，对于这个问题，除了需要玩家牢牢记住每次所利用的传送点外，S/L大法也能帮上忙。几经波折，最后在B3F内得到了老鼠的尾巴（ネズミの尻尾/Rat's Tail），也就是龙王所说的勇气之证。有了它，我们的主角们进行了转职，魔法师类角色终于能使用高级魔法了。

## 古鲁古火山
（グルグ火山/Mount Gulg）

下面可以去克洛圣多雷克镇西北方的古鲁古火山解放火之水晶，不过要注意那里的岩浆会缓缓地夺去战士们的体力，一定要保证回复系角色有足够的MP。来到B5F左下角的房间就能见到BOSS火之恶魔玛利利斯（マリリス/Marilith），它的实力也不算太强，只是要注意的是冰属性的魔法对它没有太大的效果，多使用加攻加速后的骑士和拳法家进行物理攻击是理想的攻击方式。打倒火之恶魔后，水晶恢复光辉，同时位于地图西北方群






岛上的隐藏迷宫地狱火洞窟（燃えさかる火の大穴/Hellfire Chasm）也将解除封印。

## 安拉克镇 （オンラクの町/Onrac）

乘飞空艇来到世界地图西北方的安拉克镇，在东面港口旁的女性对话得知她用木桶制作了一个潜水艇，目前由于没有氧气提供装置而无法使用（真不知道她做出来干什么……），不过镇中有人告诉光之战士空气之水（空气の水/Oxyale）能解决这个问题……

## 盖亚镇 （ガイアの町/Gaia）

下面前往位于世界地图东北方的盖亚镇，从安拉克镇往西行很快就能到达那里。在这里可以购买到最高级的黑白魔法，不过售价也不菲。镇的右上角有一道泉水，据说原来这里有一位妖精可以从中吸取空气之水，但是它现在却被一队商人在抓走了，看来光之战士们目前的首要任务就是追赶上那支商队。

来到安拉克镇西方的沙漠中，商队的具体位置如下图所示再往上走一格。里面有人在贩卖妖精之瓶（ようせいのビン/Faerie's Bottle），虽然要40000大元，不过为了剧情的发展也只好“忍痛割肉”了（购买妖精之瓶后商店贩卖的物品会出现变化）。回到盖亚镇，妖精被光之战士们释放了出来，为了报答救命之恩，它潜入泉中为大家带回了“空气之水”。



## 海底神殿 （海底神殿/Sunken Shrine）

利用安拉克镇的潜水艇来到了海底神殿，先通过右上角的阶梯前往5F，经过最上方狭隘的通道来到左侧独立的房间取关键道具玫瑰花石（ロゼッタ石/Rosetta Stone）。然后原路返回至3F，再通过左上角的阶梯来到1F见到水之恶魔章鱼（クラーケン/Kraken）。该BOSS的弱点为雷，主要攻击手段是全体暗黑魔法以及多段Hit的单体物理攻击，白魔导师一定要为全员附加降低物理伤害的魔法プロテア/Protera。将它打倒后水之水晶恢复了光辉，同时位于大运河左边的隐藏迷宫治愈的水之洞窟（いやしの水の洞窟/Lifespring Grotto）的封印也会解除。



クラーケン

| たおしたかず | 1 |
| --- | --- |
| HP | 1800 |
| こうげきりょく | 50 |
| めいちゅうりつ | 90 |
| ぼうぎょりょく | 60 |
| すばやさ | 42 |
| ちせい | 32 |
| かいひりつ | 84 |
| まほうぼうぎょ | 160 |
| ギル | 5000 |
| EXP | 4245 |
| たから | \きくいちもんじ |

○：きりかえ　×：もどる

## 鲁费人的村庄 （ルフェインじんの町/Lufenia）

世界地图东北方鲁费人的村庄，这里的人所说的话光之战士们都听不懂，此时众人找到莫鲁曼多镇的预言学家乌聂（ウネ/Unne）利用玫瑰花石破解了鲁费人的语言。

从鲁费人口中得知原来他们是因为一个名为蒂亚马特（ティアマット/Tiamat）的魔法生物作怪而避难于此的天空族人，族人曾经派出过五位天空战士去讨伐蒂亚马特，不过如今也不知去向……镇中的一个鲁费人交



给光之战士们钟琴（チャイム/Chime），并告之有了这东西就能无视蜃楼之塔周围的结界（另：鲁费人村庄的右上角有有一条通道，里面的魔法屋内可以买到最后的两个8级黑、白魔法）。

村庄北面沙漠里的蜃楼之塔为通往浮游城的入口，不过要想进入那里除了钟琴外还需要一个名为传送方块（ワープキューブ/Warp Cube）的关键道具。

## 瀑布洞窟

（滝の里の洞窟/Waterfall Cavern）

在安拉克镇的西边有个瀑布洞窟，需要划木筏才能进入。洞窟里的地形比较复杂，而且多数为死路，玩家要有充分的耐心。最终在左下角房间里的机器人处得到传送方块。



## 蜃楼之塔

（ミラージュの塔/Mirage Tower）

去鲁费人的村庄整备一下就可以向蜃楼之塔进发了。塔里的怪物实力都比较强，战斗胜利后所能获得的经验值和金钱都比较多，因此可以好好在这里锻炼一下。来到3F中间的房间，在传送方块的作用下，光之战士们被送到了浮游城。

## 浮游城

（ふゆうじょう/Flying fortress）

浮游城一共有5层，其中在2F左下角的房间内能拿到精金矿石（アダマンタイト/Adamantite），将它交给矮人之洞窟内的铁匠斯密斯（スミス/Smyth），他会为你打造出骑士职业专用的武器——圣剑（エクスカリバー/Excalibur）。4F则比较特殊，需要从入口点依次走右、下、右、下的分支即才能来到传送点处。来到5F见到BOSS风之恶魔蒂亚马特，它会使用很多全体攻击的属性魔法，战斗开始之初可以让白魔导师使用バオル/NulAll来降低魔法造成的伤害。将它打倒后，风之水晶也恢复了光辉，这样令四个水晶恢复光辉的任务终于告一段落，而位于古鲁古火山东北边的隐藏迷宫风聆洞窟（风のささやく洞窟/Whisperwind Cove)封印解除。



从浮游城3F内水晶球里就能了解到邪恶的根源即为四大属性水晶力量的汇集点——混沌神殿。这是游戏的最终决战，不过在这之前光之战士可以先去通过几个隐藏迷宫的试练，里面强敌如云，战胜它们后可以拿到不少的好东西（如果去混沌神殿将最终BOSS解决掉并保存过记录，那么在本周目中将无法再进入四个属性隐藏迷宫以及PSP版新加入的时之迷宫）。

## 隐藏迷宫内的一些小知识

**1** 在迷宫内被全灭的话金钱、经验值以及获得的宝物都会保留，只是角色会被强制送回迷宫入口处。

**2** 迷宫的层数是固定的，但楼层会在几种固定地图中随机改变顺序（BOSS所在层数与位置是固定的）。

**3** 隐藏迷宫内会有多个隐藏BOSS，不过每次只能选择其中的一个进行挑战，想要将BOSS全部都打一遍的话就必须反复重新走迷宫。

**4** 迷宫内的一般宝箱在重新走的时候都能再度开启，不过隐藏BOSS们所守护的宝箱只能开一次。另外，隐藏BOSS身上掉落的道具可以进行反复刷取（它们掉落道具的几率是100%，非常厚道）。

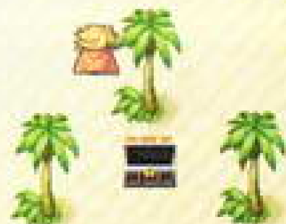
# 隐藏迷宫一

## 大地恩惠之祠（大地のめぐみの祠/Earthgift Shrine）

| 迷宫具体位置 | 柯尼利亚城左上方 |
| --- | --- |
| 迷宫层数 | 5层 |
| 隐藏BOSS数 | 4个 |



### 迷宫攻略要点



这个迷宫中有一层会比较蹊跷，该地图内一片茫茫沙漠，不过在行走途中可以遇见如右图所示的三棵树的情况，仔细一点看你就会发现它们其实是一个路标，玩家要根据它所给出的方向前行便可以找到出口（如遇到只有一棵树的情况则可无视，继续按原先的方向行走）。

### 隐藏BOSS攻略要点

**B5F 左上角：2ヘッドドラゴン/Two-Headed Dragon**

在《FF III》中以超高物理攻击而给人留下深刻印象的双头龙怪，如今在这个版本里已经毫无当年的风采……

**B5F 左下角：ケルベロス/Cerberus**

物理攻击力并不出色，其所释放的雷魔法还会稍微对玩家造成威胁。

**B5F 右上角：アーリマン/Ahriman**

在前几个回合内必会使用地震魔法，因此一定要先用魔法师的バマジク/NulDeath魔法来保护大家。打倒它后可以从其守护的包箱内取得ラストエリクサー/Megalixir。

**B5F 右下角：エキドナ/Echidna**

和上面那个BOSS一样，要主要防范即死地震魔法。

# 隐藏迷宫二

## 地狱火洞窟（燃えさかる火の大穴/Hellfire Chasm）

| 迷宫具体位置 | 龙王巴哈姆特所在群岛的其中一个洞穴 |
| --- | --- |
| 迷宫层数 | 10层 |
| 隐藏BOSS数 | 4个（B5F和B10F各有两个BOSS，每次进迷宫的时候只能从中选择一个进行挑战） |



### 迷宫攻略要点



该迷宫里有一层是个异世界，光之战士要先南行找到大海船。接下来根据一位海盗船长的提示去寻找一片中央有棵树的沙漠，在树前按下○键就能取得飞空艇，最后驾驶飞空艇在异世界里找到一个小的洞穴出口（由于迷宫有随机性，不排除出口旁边会设置有可停靠海船的港口，这样可以免去寻找飞空艇的烦琐过程）。

有一层里面会有很多NPC在缓慢移动，时不时会阻碍光之战士们的前行。本层的出口在右上角，需要大家注意的是地上闪耀着微微光芒的地点，一旦踩上去就会强制遇敌。

### 隐藏 BOSS 攻略要点




**B5F 上方：スカルミリョーネ /Scarmiglione**

该BOSS为两连战，打倒其第一形态后会立刻变身为第二形态与光之战士们交手（第一场战斗后所使用的各种状态提升魔法的效果将不会延续）。第一形态时没什么弱点属性，第二形态使用火或者圣光魔法能取得不错的效果。

**B5F 下方：カイナッツォ /Cagnazzo**

该 BOSS 的大海啸魔法能造成我方全员平均 200 以上的伤害，并且它会为自己使用加速魔法，因此实力并不可小视。战斗的时候除了将体力维持在一个比较高的水平外，使用白魔法来降低伤害也非常重要。

**B10F 左上角：ルビカンテ /Rubicante**

主要攻击方式是敌全体炎属性魔法，不过威力也不算太高，全员平均伤害在 100 左右。使用白魔法バファイ /NulFire 减少炎属性带来的伤害吧。打倒它后可以从其守护的宝箱内取得リボン /Ribbon。

**B10F 右下角：バルバリシア /Barbariccia**

由于它会使用单体的石化攻击，因此战斗开始之初就要用バマジク /NulDeath。此外它所使用的全体风魔法攻击也比较有威胁，白魔法师要及时为全员回复体力。

## 隐藏迷宫三

### 治愈的水之洞窟（いやしの水の洞窟 /Lifespring Grotto）

| 迷宫具体位置 | 大运河左边的旋涡（需乘大海船） |
|---|---|
| 迷宫层数 | 20 层 |
| 隐藏 BOSS 数 | 4 个(B5F 和 B10F 各有一个 BOSS，B20F 有两个 BOSS) |



### 迷宫攻略要点

B5F 可以与隐藏BOSS ギルガメッシュ /Gilgamesh 交手，而触发战斗的条件有两种：一是直接与左上角房间门口的人鱼对话，她会打开房门，里面有一个宝箱，隐藏BOSS就躲在里面的（战斗胜利后右上角房间门锁解除，可以继续前进）。第二种是直接先去找一个绿色的人鱼说话，她会提示你去寻找某种颜色（或红或蓝或粉色）的人鱼，它会向光之战士们提到“最强之剑”的事情，然后去右上角的房间或是右下角的回路里就能遇上这个隐藏 BOSS。




有一层是在空中楼阁，前进的道路会若隐若现，当它显形的时候一定要牢牢记住路的形状，如果走出了路的边界会强制退回到该层的起点处。

### 隐藏 BOSS 攻略要点

**B5F：ギルガメッシュ /Gilgamesh**

自身会使用提升防御力的魔法。不过它的攻击力可以说几乎为零——手持的假圣剑每次只能给予光之战士 1HP 的伤害……

**B10F：アトモス /Atomos**

拥有单体即死招术，而对全员的炎属性魔法伤害值能达到300左右（对拳法家甚至能超过400，因此要先用白魔法降低伤害）。胜利会后得到制裁之杖（さばきのつえ /Judgment Staff），在战斗中使用它能取得黑魔法フレアー/Flare 的效果

（笔者未选用黑魔法师这一职业的怨念终于解除……）。

**B20F 左：オメガ／Omega**

强力的BOSS，主要攻击方式是全体伤害300左右、单体伤害800左右的两种光线攻击以及即死地震攻击。其中全体光线攻击和即死攻击我方的白魔法师能用大回复和防即死的魔法来应付，而面对单体光线攻击则会相对无奈一些：挑战的时候角色的等级一定要高（推荐65级），这样才能使得HP成长至上限从而硬顶住这一击。另外，由于BOSS本身的防御力高，为物理攻击角色加攻加速非常必要。

**B20F 右：しんりゅう／Shinryu**

感觉上难度比上述BOSS要高。它所使用的招数多为全体属性魔法，包括水、冷、雷以及无属性的核融攻击，平均伤害在300左右，核融攻击会更高一些。由于速度快，会抢在我方行动前出手，因




此当白魔法师体力回复不济的时候各角色要使用强力回复药剂ハイポーション／Hi－Potion来自行回复。战斗中应该重点保护拳术师，因为他攻击力高但魔法防御力相对较弱，白魔法师一定要使用バオル／NulAll来降低伤害。除此之外，战斗中玩家的运气也多多少少影响着战局——如果运气好，神龙会使用单体物理攻击，这样就给了光之战士喘息的机会；反之，遇上三回合连续使用核融攻击的话多数会遭到全灭……

## 隐藏迷宫四

### 风聆洞窟（风のささやく洞窟／Whisperwind Cove）

| 迷宫具体位置 | 古鲁古火山东北方向（需乘小木筏） |
|---|---|
| 迷宫层数 | 40层 |
| 隐藏BOSS数 | 4个(每10层各有一个BOSS) |



### 迷宫攻略要点

有一层需要帮老人家赶海狸，与他对话就得知需要分别赶多少只到左右两个圈子里，然后去和海狸对话，会出现左和右两个选项（上面是右，下面是左），将规定数目的海狸赶进去即可。如果发现哪方圈子的海狸数量超出话可以与它们对话后选择上方选项令其离开。最后确认数量无误后再与老人对话就能通往下一层。

矮人洞窟里不会遇敌，出口处依旧被一石头巨人堵住了，我们要按照以下的烦琐顺序通过物品交换得到星之红宝石，让巨人吃下它后就会自动离开。具体流程如下：先从一名矮人那里得到べっこう饴／Carobo，然后依次交换得到オカリナ／Ocaina→时の齿车／Cogwheel→つるはし／Pickexe→ネリクのサイン／Autograph→魔女の秘药／Witch's Brew→スミスの道具／Smyth's Tools→家の键／House Key→ネコのひげ／Cat's Whisker→スタールビー／Star Ruby。

有一层是妖精森林，与里面的妖精对话有的会使战士们HP、MP全回复，有的会使HP、MP变为1。本层的出口是在右下角，与那里停留的妖精对话后出口才会出现。



有一层类似于沙漠荒村的场景，与一灰色机器人对话后得知它身旁的粉色机器人出了故障，请求战士们找到完好的部件进行替换。接下来就是在机器人废墟里慢慢调查直到找到バッテリー回路／Battery Circuit和エネルギーチップ／Energy Chip两样道具（每次的拾得地点不一样），将它们交给灰色机器人即可通过。

## 隐藏BOSS攻略要点

**B10F：テュポーン/Typhon**

能力并不强，不过它打的喷嚏能使我方一名角色即死（魔法屏障阻止不能）。

**B20F：オルトロス/Orthros**

会使用令我方角色陷入黑暗状态（命中率下降）的喷墨招数，可用道具めぐすり/Eye Drops以及白魔法ブラナ/Blindna来解除。

**B30F：まれっしゃ/Phantom Train**

来到迷宫第30层所要面对的BOSS，攻击招式上没有特别需要注意的地方。火属性以及圣光属性类魔法能给予其极大伤害。

**B40F：デスゲイズ/Death Gaze**

主要是使用单体的即死攻击术，不过在我方使用バマジク/NulDeath魔法后便变得毫无意义（BOSS会用デスペル/Disappear来消除我方的防即死魔法效果，遇到这种情况需再次使用该魔法）。它的物理攻击力很高，最好一直使用ラヒーラ/Healago魔法来回复，打倒它后可以在传送口附近的宝箱内取得强力武器アルテマウエポン/Ultima Weapon。

## 混沌神殿（カオスのしんでん/Chaos Shrine）

好了，经过这四个隐藏迷宫的锻炼，光之战士们在拥有了精良装备的同时能力也有了阶段性地提升，这对挑战最终迷宫很有好处。下面可以稍适整顿，然后再次向混沌神殿进发。

来到混沌神殿中央的房间，由于之前习得了天空人的语言，光之战士们才了解到里面飞行的5只蝙蝠其实就是之前天空人派出的5位战士，因受到诅咒而变成了这副模样。在他们的提示下将四块水晶的光辉聚集到中央的黑水晶上，这样便可回到两千年前的混沌神殿。

经1F右下方的阶梯可以来到2F，继续往右走就能上到3F。来到这里后先往下走，在第二个路口的时候往右拐，这样就能来到一块石碑前，对着它按○键光之战士就会拿出公主赠予的琵琶进行弹奏，在一阵优美的旋律后，石碑内打开了一条通道。

从石碑通路下到了2F正中央的房间，接下来往左上角方向移动就会回到1F的右上角。继续左上行下到B1F，在该层右下角的出口处有土之恶魔把守（能力有所提升），将它打倒后通过阶梯下至B2F。

在B2F的行走路程会稍微长一点：先进入左上角房间，往右走，从有缺口的路口往下出房间，然后继续往西南方前行就能来到本层初始出现阶梯对面的阶梯，要注意那里有火之恶魔等候着大家。

B3F的正确走法是：经左上角房间往右走，在穿过一条较长的通道后往上，这样便能来到该层中央的房间，然后从正下方的门出去继续往目的地——右下角的阶梯前进，不过水之恶魔已经在那里恭候光之战士多时了。

到达B4F后先去右下角取得正宗刀（マサムネ/Masamune），这东西威力不俗而且是全职业都能装备哦。成功入手正宗刀后原路返回，然后往右行就能下到B5F。路上有水之恶魔把关，不过以现在光之战士们的实力，解决它乃小事一桩。

在B5F阶梯下方的房间内看见了在游戏初就落败于光之战士之手的加兰多，与他交谈后得知这家伙在被打倒的时候被四股力量送回了2000年前，因考虑到自己在2000年后遭遇，它将四大属性恶魔送到了未来，这样当他在2000年后被光之战士干掉时会由四大属性恶魔将他送回来，如此恶性循环。向战士们吐露事情真像后的加兰多现出了原形——混沌（カオス/Chaos），妄图将光之战士们一举击倒。

作为游戏正常流程的最终BOSS，它的实力明显不如隐藏迷宫“治愈的水之洞窟”中的神龙和奥美伽，相信以前顺利突破这两个隐藏BOSS的玩家能轻松获胜。攻击方式上，混沌会使用多彩的属性魔法以及即死地震魔法，有时也会施展加速魔法（几率低），不过这些都无法对光之战士们构成太大的威胁。稍微麻烦一点的是他能使用ケアルガ/Curaja对自己进行体力恢复，因此战斗不可持续得过长，要速战速决。

# 通关追加要素

在“The End”字样出现后按〇键系统会提示你保存记录（多出“Clear”字样），这样在游戏标题菜单下会多出一个“Extra”选项，在里面可以欣赏到游戏原画、怪物图鉴以及全部游戏音乐。另外读取游戏记录后可以继承怪物图鉴的资料重新开始游戏。

# 时之迷宫深入研究

SE为了表示出这款再移植作品的诚意，专门为PSP版加入了这个全新的、带有解谜性质的迷宫。在这里光之战士们将受到最严峻的考验，而迷宫深处隐藏着强力的BOSS，它的实力远超混沌！看到这里相信不少玩家已经热血沸腾了吧，下面就让我们开始奇幻的迷宫之旅。

## 一 迷宫的进入条件




在游戏之初解救瑟拉公主后在柯尼利亚城内的喷水池旁边内看见一名穿着黑色道袍的人，与他对话后会迅速离开；在最终决战进入混沌神殿的时候会出现一段特殊的动画，这名黑衣人在神殿的后面开启了一扇门，这时候跟过去在同样的地方按下〇键就能发现这道隐藏的门，进去里面就是时之迷宫了。

## 二 迷宫的游戏规则

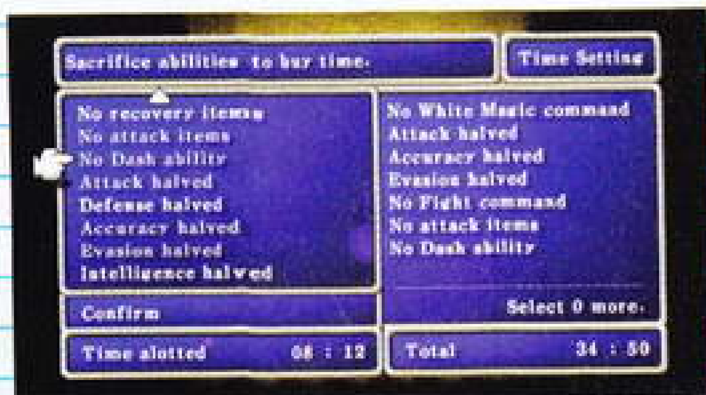
1．在踏入时之迷宫后便不能进行记录，也无法使用魔法从中跳出。如果在游戏过程中被全灭的话会直接跳回到标题画面。

2．时之迷宫分新生宫、古生宫、原生宫、中生宫、始生宫、冥王宫以及时之间这七个大层，每个大层又有多个版面（时之间除外，这里是BOSS所在地），在进入每个版面的时候光之战士被会强制扣下几种能力（会给出选项让玩家自行进行选择，详细资料请参考下方表格），系统会根据被限制的这几项能力在迷宫挑战过程中作用的重要程度兑换成时间。

3．进入挑战后先要寻找石碑激活解谜内容，在上述总限定时间内解谜成功，青之封印就会开启；反之，迷宫内会出现毒雾不断扣除战士们HP和MP，而且遇敌率也会上升，这时候即使解谜成功也只能开启赤之封印。最终青、赤封印的开启次数将会影响到隐藏BOSS的形态及能力。（不厚道的SE，要延长游戏时间也不用这样吧，单是来到隐藏BOSS面前已经是件不容易的事情了……）

## 三 全能力限制资料一览

| 名称 | 效果 |
|---|---|
| コマンド「たたかう」ふか No Fight command | 不可使用「战斗」指令 |
| コマンド「まほう」ふか /No Magic command | 不可使用「魔法」指令 |
| 「しろまほう」ふか /No White Magic command | 不可使用白魔法 |
| 「くろまほう」ふか /No Black Magic command | 不可使用黑魔法 |
| コマンド「アイテム」ふか /No Item command | 不可使用「道具」指令 |
| 「かいふくアイテム」ふか /No recovery items | 不可使用回复系道具 |
| 「こうげきアイテム」ふか /No attack items | 不可使用攻击系道具 |
| コマンド「にげる」ふか /No Flee command | 不可使用「逃跑」指令 |
| 「ダッシュ」ふか /No Dash ability | 不可使用加速跑 |
| 「こうげきりょく」半减 /Attack halved | 攻击力减半 |
| 「ぼうぎょりょく」半减 /Defense halved | 防御力减半 |
| 「めいちゅうりつ」半减 /Accuracy halved | 命中率减半 |
| 「かいひりつ」半减 /Evasion halved | 回避率减半 |
| 「ちせい」半减 /Intelligence halved | 知性减半 |




注：无论怎样，“逃跑”都是不能被限制的指令，因为在迷宫中遭遇战斗所消耗的时间也会从总时间内扣除，使用逃跑会方便很多。

## 四 全谜题详细解说

**谜题编号 1**

**名称** 真实の妖精／Faeries' Frolic

**具体玩法** （石碑在右下方）先要观察妖精舞蹈的动作，然后在五位妖精中寻找出和它做相同动作的那个。

**谜题编号 2**

**名称** 妖精の虚言／Faeries' Farce

**具体玩法** （石碑在左边）9个宝箱中有一个封印着出口通道，现场有7只妖精，根据它们说的话（其中有一个会说假话）推断出封印着出口的宝箱。

**谜题编号 3**

**名称** 石版のあるべき场所／Neat and Tidy

**具体玩法** （石碑在第二个路口下方）将地图中的8个白色方块推入上方的红色缺口处即可。方块被机器人碰到后会消失，与机器人对话能使游戏复位，之前推到指定地点的方块会保留。

**谜题编号 4**

**名称** ザ・ガーディアン／The Guardian

**具体玩法** （石碑在下方）避开龙族的视线（3格）开启宝箱即可，一共设置有三个宝箱，其中有一个封印着出路。

**谜题编号 5**

**名称** 光の轨迹／Path of light

**具体玩法** （石碑在右上方）与光球走相同的道路来到出口处即可。

**谜题编号 6**

**名称** 黑暗の迷宫／Labyrinth of Darkness

**具体玩法** （石碑在右边）在黑暗中寻找封印着出路的宝箱，途中用〇键点燃蜡烛能稍微开阔视野，不过持续一小段时间后效果会消失。

**谜题编号 7**

**名称** 隐された键／Scavenger Hunt

**具体玩法** （石碑在右边）根据碑文上的提示找出掩埋在地底下的出口钥匙，如果判断错误的话会出现敌人。

**谜题编号 8**

**名称** 过ぎ行く亡灵／March of Souls

**具体玩法** （石碑在第4个路口下方）在道路间会随机出现10个角色在玩家面前走过，需要玩家大概记下特征，包括排头、排尾各自是什么角色，共出现了几位相同的角色等等，然后连续回答对黑衣人三个问题就能过关。

**谜题编号 9**

**名称** 放たれたコウモリ／The Bat Cave

**具体玩法** （石碑在右边）需要玩家记下蝙蝠的具体数量以及其中到处飞行和原地不动的各有几只，只要回答对黑衣人的一个问题就能通过。

**谜题编号 10**

**名称** コウモリの旋回／Bat－a－bing!

**具体玩法** （石碑在右边）利用各处的石壁将飞行的蝙蝠赶回位于中央的巢穴，比较常见的解法为：右下角向上数5步、右上角左数12步以及左下角右数14步，玩家只需要站在这里即可。

**谜题编号 11**

**名称** 十字の灯火／Trial by Fire

**具体玩法** （石碑在右下角）将房间内的所有蜡烛点燃即可，可以先从最下面一排逐步往上进行。

**谜题编号 12**

**名称** 烛台の谜／Fire Drill

**具体玩法** （石碑在左下方）根据横纵8块石碑上的碑文内容利用排除法来点燃中央的烛台。



**谜题编号 13**

**名称** 异なる幻影／Specter Inspector

**具体玩法** （石碑在下方）在两轮人物幻影中找出惟一不同的地方，正确识别5次后出口封印解除，识别错误的话会遭遇敌兵。

**谜题编号 14**

**名称** 灼热の通路／Beat the Heat

**具体玩法** （石碑在右下方）将一路上的光球全部吃掉并到达对岸就能过关。不过途中不能掉入岩浆、行走也不能停顿，关键是事先就要确定好行走路线。

**谜题编号 15**

**名称** 雷の回廊／Thunder Alley

**具体玩法** （石碑在右下方）寻找到该层内的一个宝箱并打开它，路上设置避雷针是用来躲避落雷的。玩家在听见雷响后的三步之内必定会出现雷击，因此要尽快找到避雷针。

**谜题编号 16**

**名称** 机械の群像／Mechanical Madness

**具体玩法** （石碑在右下方）推开机器人到达右手边的出口即可，途中出现失误的话可以与机器人对话重置游戏。

**谜题编号 17**

**名称** 岩石の罠／Stone Trap

**具体玩法** （石碑在左边）利用墙上的机关暂时消除挡路的石头，最后从正下方的出口脱离即可。

**谜题编号 18**

**名称** 花の价值／Flower Sale

**具体玩法** （石碑在下方）先与黑衣人对话，他会给你一定数量的金钱，用它们去亡灵手中购买鲜花（每个亡灵所开的价格不等），请务必将这些钱用得一分不剩，然后再与黑衣人对话就能过关。

**谜题编号 19**

**名称** 脱出への道／Breakout

**具体玩法** （石碑在右方）踩动石板令挡路的巨石消失，这样不断前行到达终点。

**谜题编号 20**

**名称** 映し身／Mirror-image

**具体玩法** （石碑在第二个路口往下）与机器人走相反的方向即可，一共有5个回合，难度会越来越大。

**谜题编号 21**

**名称** 兵队の行进／Marching Orders

**具体玩法** （石碑在右下方）跟随军队的步伐一同前进，先往右10步，再调头走20步，中间会随时有停顿（最少前进3步，最多前进9步），难度比较高。

**谜题编号 22**

**名称** 对なる石像／Twin Statues

**具体玩法** （石碑在右边）将两个形状相同的石像面对面地推倒一起就能令它们消失。在石像前按○键会出现两个选项，上面一个是推动，下面一个是调整面朝方向。另外，同红色机器人对话可以重置游戏。

**谜题编号 23**

**名称** 导きの音色／Note for Note

**具体玩法** （石碑在右下方）根据黑衣人提示的不同石板组合来演奏乐曲，务必要和他弹奏的调子一模一样，觉得有困难的玩家可以借助笔、纸来帮助记忆。

**谜题编号 24**

**名称** 安らかなる道／The Path to Peace

**具体玩法** （石碑在右方）目的是让灰色的机器人移动到正下方的光球处，由于它每次的前行路线是固定的，因此玩家需要做的就是帮它扫清前方的障碍。注意被它碰到白色方块就算挑战失败，至于挡路的圣龙需要玩家自行去打倒。

**谜题编号 25**

**名称** 讨伐指令／Slay or Be slain

**具体玩法** （石碑在该层正中央）按照黑衣人的要求讨伐一定数量的红龙。龙的主要区别在于翅膀、尾巴和头上的角。玩家要留心记忆黑衣人所说的话以及在地图中仔细观察该龙是否符合特征，完成3次后就能过关。

**谜题编号 26**

**名称** 试练の迷宫／Labyrinth of Trials

**具体玩法** （石碑在左下角）推动挡路的机器人去踩下石板，这样结界就会消失。继续前行来到一个到处是乱石的地方，触动墙上的机关能令这里挡路的巨石暂时消失，某处路口需要连续触动3个机关才能通过。

**谜题编号 27**

**名称** 灾厄の迷宫／Labyrinth of Disasters

**具体玩法** （石碑在右边）和15号谜题相仿，规则就不用再重复了。不过这次的难度会稍微大一点，一是玩家要面对恶劣的视线，二是途中会有杂兵进行阻拦。

**谜题编号 28**

**名称** ステップ・バイ・ステップ／Step by Step

**具体玩法** （石碑在左下角）玩家要从满是强敌死亡机器（デスマシーン／Warmech）的通道里向右穿越来到出口。本层非常适合用来练级，打倒一个死亡机器就能获得8000的EXP。另外，运气好的玩家更是能获得掉落物"源氏铠甲"。

**谜题编号 29**

**名称** 石像の秘密／Trick Statues

**具体玩法** （石碑在右边）和22号谜题一样的内容——消去版面内的三组石像。不过这次场景里会多出很多杂兵，玩家可以优先解决它们以免碍事（在战斗中成功逃跑就行）。

**谜题编号 30**

**名称** 过ぎ行く商人たち／Traveling Salesmen

**具体玩法** （石碑在右边）和18号谜题内容相仿，不过这次卖花的固定为7名NPC角色，与其他NPC角色交谈都会强制性进入战斗，建议先同所有NPC角色对话一次，以确定7名卖花者，这样就能使游戏简单许多。

## 五 最终隐藏BOSS详细资料

前面说过，根据玩家解除青、红封印数量的不同，最终隐藏BOSS的形态（共八种形态）和掉落物品也会有所不同：

| 迷宫通过顺序 | BOSS 编号 | 掉落物品 |
|---|---|---|
| 红红红红红红红 | 196 | マクシミリアン／Maximillian |
| 红红红红红红青红 | 197 | ラストダガー／Lust Dagger |
| 红红红红红红青青红 | 198 | ゴールドスタッフ／Golden Staff |
| 红红红红红红青青青红 | 199 | マスターシールド／Master Shield |
| 青青青青红红红红 | 200 | シャドウマスク／Shadow Mask |
| 青青青青红青红红红 | 201 | ローブオブロード／Lordly Robes |
| 青青青青青青红 | 202 | サバイバルベスト／Survival Vest |
| 青青青青青青青 | 203 | バーバリアンソード／Barbarian's Sword |

隐藏BOSS クロノディア／Chronodia会使用各种高级魔法，不过最令人胆寒的是它超高的物理攻击力（以203号形态为例），除了体力达到上限的骑士外，其他职业如果没有被施展提升防御力的魔法都只有一个结果——被秒杀，因此在一开场的时候白、赤魔导师一定要优先使用プロテア／Protera魔法。另外还有一点就是BOSS每五回合会随机封印我方"战斗"、"道具"、"魔法"行动中的任意一种三回合，其中被封印魔法后较为棘手，除了魔法师要将咒语法杖（ルーンのつえ／Rune Staff）作为道具使用为全员回复体力外，其它角色都要各自使用大回复剂将自己的体力维持在一个相对高的水平以扛过这艰苦的三回合。打倒它后能获得各种强力装备，系统亦会根据玩家挑战迷宫的各项数据授予称号（貌似没有特殊效果），同时标题画面的"Extra"项内会再追加"トライアルダンジョン／Time Chamber"选项，玩家可以随意选择迷宫中的谜题进行游玩，不过只有达成青之封印解除的谜题才会收录在其中。






FINAL FANTASY XII REVENANT WINGS

ファイナルファンタジーXII レヴァナント・ウイング

文 Luck 编 宇轩 美编 澄香

《最终幻想XII 亡灵之翼》虽然关卡难度普遍偏低，但是值得研究的地方还是很多的。本文也仅仅是给上辑攻略做一个补完罢了，更多打法上的研究还必须靠玩家自己亲自尝试后才能知道。

## NDS 最终幻想XII 亡灵之翼

ファイナルファンタジーXII レヴァナント・ウイング

◆Square Enix◆RPG◆2007年4月26日◆日版
◆1G◆1人◆4800日元◆无对应周边

## 稀有素材取得方法

| 素材名 | 采集地点 | 任务 |
|---|---|---|
| 土の宝珠(黄沙) | 东ダルマスカ沙漠 | 召唤バトル |
| 雷の宝珠(紫电) | 东ダルマスカ沙漠 | モンステー退治 |
| 水の宝珠(碧水) | パラミナ大峡谷 | 召唤バトル |
| 炎の宝珠(红炎) | フォラ・ウイエラの乡 | 召唤バトル |
| | グレバドス遗迹 | モンスタ退治 |
| 太古の炎 | 永远に至る道 | 时の乱れた城门 |

## 全人物防具列表

### 梵(ヴァン)

| 装备名称 | 物理防御 | 魔法防御 | 弱点属性 | 防御属性 | 附加能力 |
|---|---|---|---|---|---|
| ブロンズの胸当て | 9 | 6 | 无 | 无 | 魔力+10、すばやさ+5 |
| 拳法着 | 18 | 12 | 无 | 无 | — |
| 银の胸当て | 27 | 18 | 雷 | 无 | — |
| ルビーの胸当て | 36 | 24 | 无 | 火 | — |
| 柔术道着 | 45 | 30 | 无 | 无 | マインド+10 |
| 黑装束 | 54 | 36 | 无 | 无 | 力+10 |
| 力だすき | 63 | 42 | 无 | 雷 | — |
| 忍びの衣 | 72 | 48 | 无 | 无 | すばやさ+10 |
| ダイヤの胸当て | 81 | 54 | 无 | 无 | 魔力+15 |
| 魔神の胸当て | 90 | 60 | 无 | 无 | 力+10　すばやさ+10 |



### 潘尼罗(パンネロ)

| 装备名称 | 物理防御 | 魔法防御 | 弱点属性 | 防御属性 | 附加能力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 踊り子の衣 | 6 | 9 | 无 | 无 | — |
| キリム织の服 | 12 | 18 | 无 | 无 | — |
| 灵水の衣 | 18 | 27 | 无 | 水 | — |
| 诗人の服 | 24 | 36 | 无 | 无 | マインド+5 |
| 旅人の法衣 | 30 | 45 | 无 | 土 | — |
| 疾雷の衣 | 36 | 54 | 无 | 雷 | — |
| マディーンの服 | 42 | 63 | 无 | 无 | 魔力+10 |
| 红莲の衣 | 48 | 72 | 无 | 火 | — |
| 大地の衣 | 54 | 81 | 无 | 土 | 活力+10 |
| ダンシングクイーン | 60 | 90 | 无 | 无 | マインド+15　すばやさ+10 |



### 凯兹(カイツ)

| 装备名称 | 物理防御 | 魔法防御 | 弱点属性 | 防御属性 | 附加能力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 木绵のローブ | 5 | 10 | 无 | 无 | — |
| シルクのローブ | 10 | 20 | 无 | 无 | — |
| メイジローブ | 15 | 30 | 无 | 无 | 魔力+5 |
| ハーミットローブ | 20 | 40 | 火 | 水 | マインド+5 |
| ドルイドローブ | 25 | 50 | 雷 | 土 | 魔力+5 |
| シャーマンローブ | 30 | 60 | 土 | 雷 | マインド+10 |
| ウィザードローブ | 35 | 70 | 水 | 火 | 魔力+10 |
| 白のローブ | 40 | 85 | 无 | 无 | マインド+15 |
| 黑のローブ | 40 | 85 | 无 | 无 | 魔力+15 |
| ロードオブロード | 50 | 100 | 无 | 无 | 力+5、魔力+5、活力+5、マインド+5、すばやさ+5 |



## 菲萝(フィロ)



| 装备名称 | 物理防御 | 魔法防御 | 弱点属性 | 防御属性 | 附加能力 |
|---|---|---|---|---|---|
| ローズジレ | 7 | 7 | 无 | 无 | — |
| ミスリルベスト | 15 | 15 | 无 | 无 | — |
| オーカージレ | 22 | 22 | 无 | 无 | すばや+5 |
| サバイバルベスト | 30 | 30 | 无 | 土 | 活力+5 |
| シーアチュニック | 37 | 37 | 无 | 无 | — |
| プリズムベスト | 45 | 45 | 无 | 雷 | — |
| バイオレットジレ | 52 | 52 | 无 | 无 | すばやさ+10 |
| アダマンベスト | 60 | 60 | 水 | 火 | 活力+15 |
| アジュールジレ | 67 | 67 | 无 | 无 | すばやさ+15 |
| ミラージュベスト | 75 | 75 | 火 | 水 | 力+10、活力+10、すばやさ+10 |

## 琉多(リュド)



| 装备名称 | 物理防御 | 魔法防御 | 弱点属性 | 防御属性 | 附加能力 |
|---|---|---|---|---|---|
| ガードペンダント | 12 | 18 | 无 | 无 | — |
| アクアメダリオン | 18 | 27 | 无 | 水 | — |
| 钢のゴルゲット | 24 | 36 | 无 | 无 | 活力+5 |
| ソイルメダリオン | 30 | 45 | 无 | 土 | — |
| アーマートルク | 36 | 54 | 无 | 无 | 活力+10 |
| バストメダリオン | 42 | 63 | 无 | 火 | — |
| エールペンダント | 48 | 72 | 无 | 无 | 魔力+10、マインド+10 |
| プロテクトルク | 54 | 81 | 无 | 无 | 活力+15 |
| ガイアペンダント | 60 | 90 | 雷 | 土 | 力+10、魔力+10、マインド+10 |

## 巴尔弗雷(バルフレア)

| 装备名称 | 物理防御 | 魔法防御 | 弱点属性 | 防御属性 | 附加能力 |
|---|---|---|---|---|---|
| メタルジャーキン | 63 | 42 | 无 | 无 | — |
| シルクコート | 72 | 48 | 火 | 无 | 力+10、活力+10、すばやさ+10 |
| コルセアフラック | 81 | 5 | 火 | 水 | 活力+15 |
| ブレイブスーツ | 90 | 60 | 无 | 无 | 力+15、すばやさ+10 |

## 芙兰(フラン)

| 装备名称 | 物理防御 | 魔法防御 | 弱点属性 | 防御属性 | 附加能力 |
|---|---|---|---|---|---|
| ブラックボレロ | 52 | 52 | 无 | 无 | — |
| ラバーコンシャス | 60 | 60 | 无 | 雷 | — |
| ミネルバビスチエ | 67 | 67 | 无 | 无 | マインド+15 |
| バトルセパレーツ | 75 | 75 | 无 | 无 | 力+10、魔力+10、すばやさ+10 |

## 艾雪(アーシェ)

| 装备名称 | 物理防御 | 魔法防御 | 弱点属性 | 防御属性 | 附加能力 |
|---|---|---|---|---|---|
| カーマニョール | 60 | 60 | 无 | 无 | 魔力+10 |
| 银糸のコート | 40 | 80 | 无 | 无 | — |
| クリリカルガウン | 45 | 90 | 无 | 无 | 活力+10、マインド+5 |
| 光のフォスティス | 50 | 100 | 土 | 雷 | 魔力+15、すばやさ+10 |

## 巴修(バッシュ)



| 装备名称 | 物理防御 | 魔法防御 | 弱点属性 | 防御属性 | 附加能力 |
|---|---|---|---|---|---|
| アルマトゥーラ | 70 | 60 | 无 | 无 | 活力+5、マインド +5 |
| ジャッジアーマー | 80 | 40 | 无 | 无 | — |
| キャラピニエール | 90 | 45 | 无 | 无 | 力+5、すばやさ+10 |
| マクシミリアン | 100 | 50 | 水 | 火 | 力+15、活力+10 |

### 最终BOSS 低等级安全无赖打法

最终BOSS战关键在于不断出现的敌兵和BOSS射出的激光。这里教大家一个使用巴尔弗雷(或艾雪)的无赖打法，在攻击BOSS胸部的时候一旦巴哈姆特出现，全员就立刻撤退到BOSS原左手处，切记不要在原地与之多纠缠。等到集中消灭了巴哈姆特，剩下的就是让巴尔弗雷尽量站在中央平台外的右上角位置，只要释放了"スナイパーアイ"技能或者装备了"狙击手の心得"被动技能，巴尔弗雷的射程就刚好能攻击到BOSS，让那华丽的激光成为摆设吧。换成艾雪的话打法也一样，不过站位一定要好。用此法只要45级以上就可以轻松过关。

# 火热秘技

## 秘技

### NDS 哆啦A梦 大雄的新魔界大冒险DS

日版 游戏原名 ドラえもん のび太の新魔界大冒険DS

◆不为人知的实用密码



只要将游戏通关一遍，就可以在指定地方输入12位的密码。成功之后会出现隐藏地点，只要战胜该地点的角色，就可以拿到珍贵的魔物卡片。这样就可以进化成最强的魔物了。

| 输入地点 | 密码 |
| --- | --- |
| 归らずの原（魔界星关卡2） | 4BATL2HYRY57 |
| 魔兽の山（魔界星关卡3） | C4N2R2EPAEEJ |
| 浴岩の川（魔界星关卡4） | S7CFSTSACQRZ |

### NDS 暴风少年特工

美版 游戏原名 Alex Rider：Stormbreaker

◆隐藏密码

在游戏中取得相应的Password Chip之后便可以在开始菜单中的PASSWORD栏内输入密码取得下表中效果。

| 密码 | 效果 |
| --- | --- |
| JESSICA PARKER | 可以购买一款黑色腰带 |
| VICTORIA PARR | 可以购买一款M16的徽章 |
| SARYL HIRSCH | 可以购买一款太阳镜 |
| RENATO CELANI | 可以购买一个拳套 |
| 6943059 | 通关后可以购买第6张盘 |

| 密码 | 效果 |
| --- | --- |
| 9603717 | 打开SECRET中的画廊模式 |
| 6894098 | 打开SECRET中的更换外观选项 |
| 9785711 | 打开困难模式 |
| 5204025 | 取得10000点SPY POINT |
| 4298359 | 商店中的所有商品价格减半 |

### PSP 降世神通 最后的空气大师

美版 游戏原名 Avatar：The Last Airbender

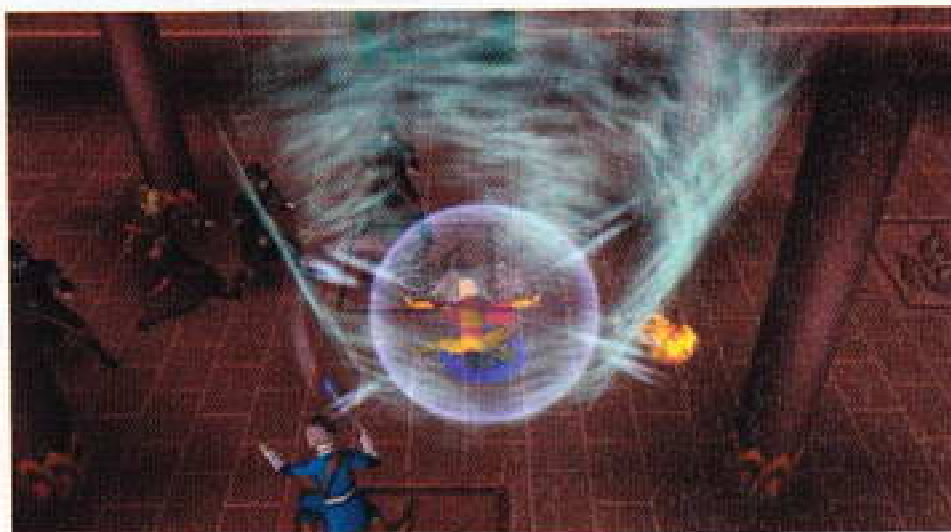
◆强力秘技

在主菜单下，按顺序输入下表中的密码，输入成功后能听到龙卷风的声音提示。

| 输入 | 效果 |
| --- | --- |
| ×、×、□、△、○、○、Start | 无敌 |

◆快速击败监狱长

使用旋风攻击，利用该招打中他后马上跑开，如此往复便能很轻松地击败他。



## PSP 使命召唤 胜利之路

美版 游戏原名 Call Of Duty：Roads To Victory



### ◆生存模式开启方法

以困难难度通关一次游戏后即可自动开启生存模式。

### ◆强力秘技

在游戏中，玩家只要以各种难度通关或是取得各种好评价便可以开启强力秘技。

| 秘技 | 条件 |
|---|---|
| 无限弹药 | 以新兵难度通关一次游戏/全任务铜牌评价达成。 |
| 无限手雷 | 以老兵难度通关一次游戏/全任务银牌评价达成。 |
| 无限生命 | 以困难难度通关一次游戏/全任务金牌评价达成。 |

## PSP 卢克索 金字塔祖玛

美版 游戏原名 Luxor：Wrath of Set

### ◆不死赖皮秘技

游戏是有时间限制的，只要在快GAME OVER的时候选择退出游戏，然后再进入本关，就可以重新玩这一关，同时命不减。这样的好处在于，因为游戏的设置是当玩家失去所有命数后就要从某大关的第一小关重新玩起，而选择退出再进入就能避免重玩的情况发生，替玩家节约了很多时间。



## 金手指

本栏目中将会为大家加入PSP游戏金手指修改方法。Devhook的修改插件——CheatMaster，最新版本为0.6c，安装完成后只需要进入游戏后按热键呼叫出修改菜单，选择“地址表格”，按START键输入新地址，起名后将地址、数据类型、写入方式、数值按下表填写（输入数值时按方块键切换到16位表示），并选中锁定即可。然后回到修改器菜单“保存表格”，就可以在下次游戏时通过“加载表格”反复使用。

## PSP 最终幻想战略版 狮子战争

日版 游戏原名 ファイナルファンタジ タクティクス 狮子战争

### ◆游戏编号：ULJM-05194

| 说明 | 地址 | 数据类型 | 写入方式 | 数值 | 作用 |
|---|---|---|---|---|---|
| 金钱 | 00B21D60 | 自动 | 直写 | 0x000F423F | 金钱999999 |
| JB-1 | 00ABF1D2 | 自动 | 直写 | 0x0000005D | 主角职业变为模仿士 |
| JB-2 | 00ABF1D2 | 自动 | 直写 | 0x0000005E | 主角职业改为陆行鸟 |
| JB-3 | 00ABF1D2 | 自动 | 直写 | 0x00000011 | 主角职业改为暗黑骑士 |
| HP-1 | 00ABC428 | 自动 | 直写 | 0x000003E7 | 主角HP锁定999 |
| HP-2 | 00ABC42A | 自动 | 直写 | 0x000003E7 | 主角最大HP999 |
| MP-1 | 00ABC42C | 自动 | 直写 | 0x000003E7 | 主角MP锁定999 |
| MP-2 | 00ABC42E | 自动 | 直写 | 0x000003E7 | 主角最大MP999 |
| IT-1 | 00ABF184 | 自动 | 直写 | 0x00000063 | 回复药数量锁定99 |
| IT-2 | 00ABF191 | 自动 | 直写 | 0x00000063 | 凤凰之尾(复活药)数量锁定99 |

# 硬软综合站

# 掌机市场扫描

文 江西恐龙
编 马修

5月6日是“立夏”，随着日均温度的升高，炎热的夏季正式宣告到来。五·一黄金假期在一片炽热阳光的照耀下悄然离去。广州有几天的最高温度甚至达到了34度。各位读者朋友们在打机的同时，注意身体健康、多加防热。

首先让我们来回顾一下五·一期间的游戏市场销售情况，一开始几天相对冷清，后面几天逐渐变得火爆。说起来数码行业一向都是如此。这段时间服装业、旅游业、饮食业等行业赚足了钞票，又有多少人愿意五·一长假跑去买游戏机？根据笔者观察，电脑城、家电城等场所在五·一头两天相对冷清，游戏市场基本上也差不多，作为广州游戏批发市场的文化公园西堤二马路，不少店铺纷纷关门休假。作为零售店聚集地的百脑汇、海印广场、万国商场的生意都很一般。时间到了5月3日之后，市场便逐渐热闹起来。这时候许多玩家玩了一两天，是时候逛逛游戏店淘些好宝贝了。这股热潮也一直维持到了5月中旬，期间前来购机的玩家络绎不绝。

从4月底到5月初这段时间，游戏市场里销量最高的主机仍旧是PSP，任何家用机、其他手掌机的销量都超不过PSP。许多中型、大型游戏店都专门为PSP设置了客服部，专门处理刷机、下载游戏等等服务。笔者在一家游戏店里看到有专门用来记载刷机事项的记事本。由于前来刷机的都是付完款已经把主机买下的的玩家，因此每一个刷机记录都意味着一台PSP的售出。笔者注意到PSP的刷机记录每天都有1页以上（具体多少页店员没说），每一页的记载量大约在10～20台，如此粗略一算，看来这家游戏店每天的PSP销量都在数十台。

而每当到了下午时分，店里买机的人一多，PSP客服部便挤满了人。玩家在付完款拿到机器之后，然后在客服部领取一个号码排队等候刷机。这种“领号排队”的景色在银行里经常看到，在游戏市场倒成了新鲜事，PSP受欢迎程度实在是令人咋舌。

现在店里出售的PSP机器，只出现一种软件降级机器，那便是粉红色PSP，价格为1450元。除了粉红色，其他所有颜色都是硬件拆机




▲PSP和Wii是五一期间最受玩家欢迎的游戏主机。

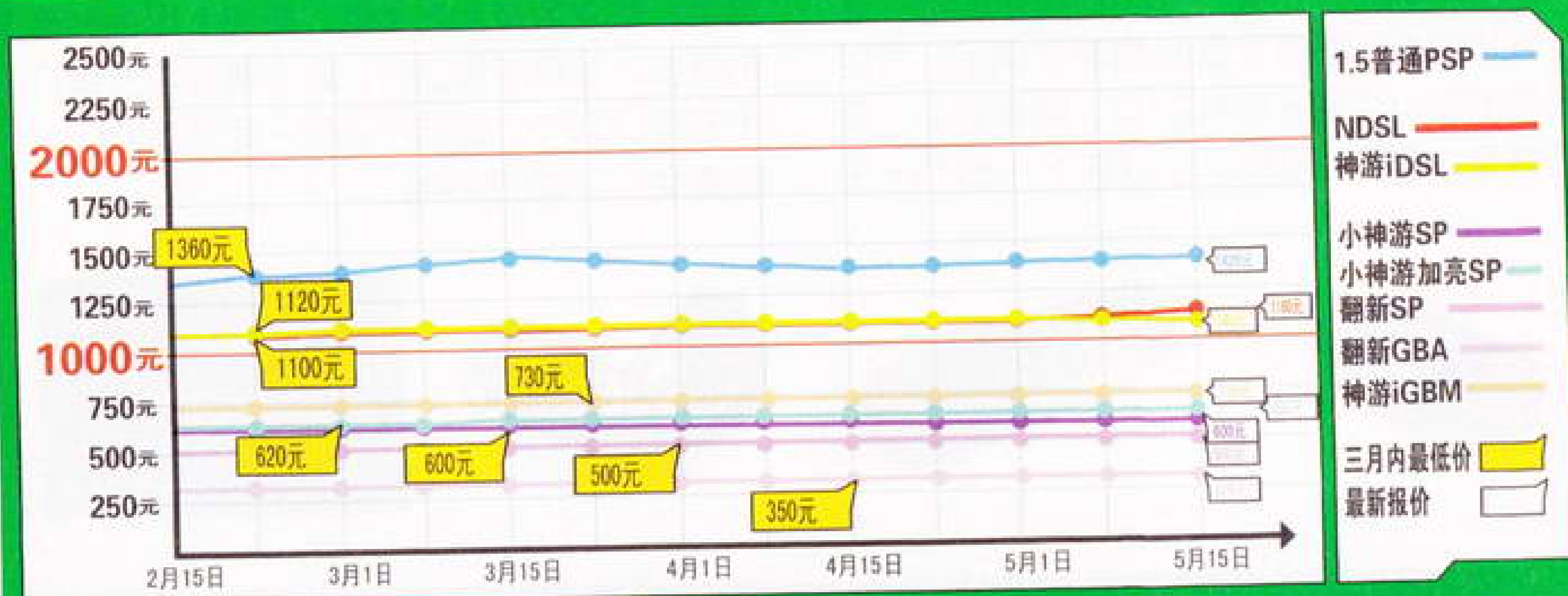
降级机器，黑色和白色为1420元，蓝色和金色为1440元。最近网上有传闻说3.10版软降程序有望推出，只可惜传闻流传了一两个星期后又沉入水底了。至于真正的新版软降程序什么时候诞生，笔者也不得而知。

细观市面上各类硬降机器，普遍还是存在一些明显特征。例如亮度调整仍旧为从亮到暗，而机器底部外壳接缝出也照例贴了一次性帖纸。不过现在市场上既然全都是硬降机器，大家也没必要去留意鉴别方法了。

记忆棒方面价格几乎没有变动，性价比最高的1959M版组装2G记忆棒重新到货，价格为165元。3839M版组装4G高速记忆棒价格为320元。

我们再来看看NDSL方面，不知道是不是因为PSP太受欢迎的缘故，或是Wii推出了直读的缘故，NDSL在最近半年的销量都不高，风头几乎都被同门师弟Wii给抢走了。最近Wii大有崛起之势，就连店头都大量摆出Wii的包装盒以做宣传。五・一期间Wii连改机全套只售1990元，而且香港那边传来消息称价格仍在下跌。如此局势，NDSL、Xbox360等等当红主机纷纷给Wii让路。许多消费者都去游戏店购买全套Wii，能阻挡住Wii猛烈攻势的恐怕只有PSP了吧。

神游iDSL价格跌到1140元，算是很不错的价格。目前只有白色、深蓝色两种颜色可选。而美版NDSL小涨到1180元，有白色、粉红色两种颜色可选。日版NDSL继续保持1280元的高价，有白色、黑色、淡蓝色、粉红色四种颜色可选。据店员介绍，由于目前黑色、淡蓝色只有日版机器才有货，因此一些执意要购买这种颜色机器的朋友只能多花钱购买日版机器。




## 各地掌机价格表

本辑市场扫描继续为大家列出各地的掌机参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，马修向所有提供价格信息的朋友们致谢。更多商品价格信息请登陆levelup电玩商城(http://www.levelup.cn/mall/)查询。

| 城市 | 提供者 | PSP | PSP | iDSL（豪华版） | NDSL（普通版） | GBM | 小神游SP | GBA SP |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 广东广州 | 江西恐龙 | — | 1450(软降)<br>1420(硬降) | 1140 | 1180 | — | 640(背光) | — |
| 广东深圳 | 久圣电玩 | 1650 | 1450 | — | 1200 | 500 | 600(背光) | 580 |
| 山西太原 | 逸豪电玩 | 1600 | 1500 | 1200 | 1200 | 750 | 600<br>640(背光) | 550 |
| 浙江杭州 | 玩之茵电玩专卖店 | 1650 | 1450 | 1160 | 1150 | — | 650(背光) | — |

# 硬件短消息

不知大家有没有看本辑“口袋光环”？这次小米有幸借着栏目采访的机会走访了许多电玩店，也看到了不少掌机周边产品。不过可惜的是没有准备数码相机，下次一定将那些精彩周边的图片带给大家，相信会有不少大家感兴趣的东西哦！另外，“小米带你逛市场”栏目作为视频版“硬件短消息”，也希望大家能够多多支持。(^_^)

## 国外周边

## Sony推出新款X-Girl时尚便携布包

X-girl×PS Pictogram×元气ロケッツ×PORTER

售价：9500日元（约人民币625元）

近日Sony正式发布了一款采用尼龙制作的PSP便携包“X-girl×PS PictogramTM×元气ロケッツ×PORTER”，以黑色为主色调，点缀以夺目的星型花纹，显得异常时尚。它依旧是由Sony授权、知名品牌PORTER制作，打着“PS Pictogram”这个高贵的系列铭牌发售的贵族化商品，所以奇高的售价也就在意料之中。麻雀虽小，五脏俱全，它的内部除了可以装下一台PSP主机外，还设有两张UMD光盘的安放槽，一个记忆棒安放槽和一个耳机安放槽。另外，它还附带一个登山扣，可以方便地将PSP带在身上。尼龙素材光滑柔软，再加上黑色酷酷的外衣，就算不看这些，就冲着包包上那几个名牌LOGO，这款产品就一定会受到广大时尚女FANS的追捧啦！










## 施华洛世奇水晶版的NDSL正式开始销售

Swarovski NDSL

售价：600美元（约人民币4960元）

施华洛世奇水晶版NDSL在美国纽约的Nintendo World店里开始正式销售啦。什么？你不知道施华洛世奇？作为全世界最知名的水晶珠宝品牌之一，施华洛世奇可是有着极其高的定位的。而这款施华洛世奇水晶NDSL主机挂着它的牌子，自然也就有着不凡的品质。该系列主机共有四个款式，分别绘制着Nintendo World、《塞尔达》林克、马里奥大叔和可爱耀西，采用精选水晶制作，在射灯的照耀下看上去光彩夺目。不过价格嘛，也实在算得上是光彩夺目了。






## NDSL用收音卡
NDSL FM Transporter

售价：14美元（约人民币108元）



NDSL有哪些用途？玩游戏、听MP3、聊天？现在，只要你舍得花100元，就能让它再拥有收听FM广播的功能。来自Brando公司的这款FM收音卡依附于NDSL，它无需电池直接通过Slot2端供电，并将音频通过卡上的高保真处理芯片直接输出到耳机上。收音卡还可以保存100个频道，拥有自动搜索等普通收音机都具备的功能。只是仔细想想，花100多元买个用NDSL当电源的收音机，实在有些不大划算。

## 男孩专用的NDSL便携包

售价：1800日元（约人民币119元）



日本著名周边厂商KIDS FACTORY于4月26日发售了一款全新NDSL专用便携包。由于这款周边是面向男孩子的，所以从外形到标志都做得很独特，使整个背包看起来帅气而又活泼，色系搭配不免让人想起洛克人。NDSL放置在包的主囊中，旁边的小包里可以放入充电器、卡片、耳机等其他的杂物。当然，它的保护效果也是非常不错的，而且这款周边携带也很方便，既可以肩背，也可以将其系在腰间。现在日本青少年很多都拥有NDSL，因此这款产品在销路上也是非常不错的。

## Sandisk推4G容量microSD卡

售价：900元

Sandisk日前推出了一款4GB容量的microSD HC存储卡，也就是4GB的TF卡。这款产品是目前业界最大容量的microSD存储卡，主要是为了面对目前需求越来越旺盛的便携设备扩展存储用途而开发的，当然，我们的NDSL烧录卡也算在其中。这款产品总共可以存储约2000首mp3音乐以及4000张高分辨率图片，以及16小时的MPEG4格式的视频，或者60个512Mb的NDS游戏。这款产品的速度规格为CLASS 2，也就是数据传输速度不低于2MB/S，可以说已经相当不错了。这款新品在本月内会登陆市场，如果你喜欢用NDSL来看电影、打游戏、听歌，那可要多多注意它的上市日期了。




## NDSL Hi-Fi新款耳麦

售价：119美元（约人民币922元）



这款NDSL专用耳麦采用了无氧铜线材，可以改善信号传导，使得声音表现更加逼真；而铁酸盐磁性结构，使得低音深沉、高音清晰嘹亮；乙烯基密闭腔体设计，改善了隔音效果，使得低音享受更充分。另外，这款耳机的框架及塑胶头带还可以做出相应调整，使得佩戴更加舒适，适合长时间聆听或者录音使用。还有附带线控，可以方便调节NDSL音量。当然，它有着专门的NDSL耳麦接口，仅供NDSL使用。

# DIY展区

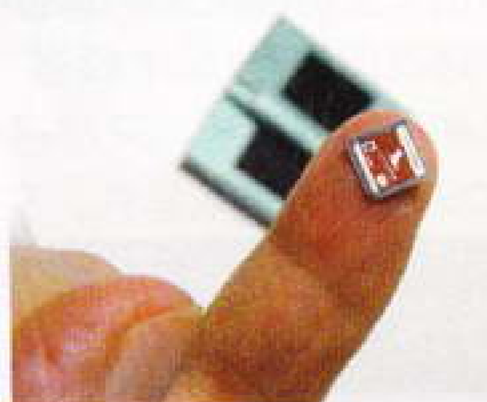
样品提供联系方式：mig@ucg.com.cn

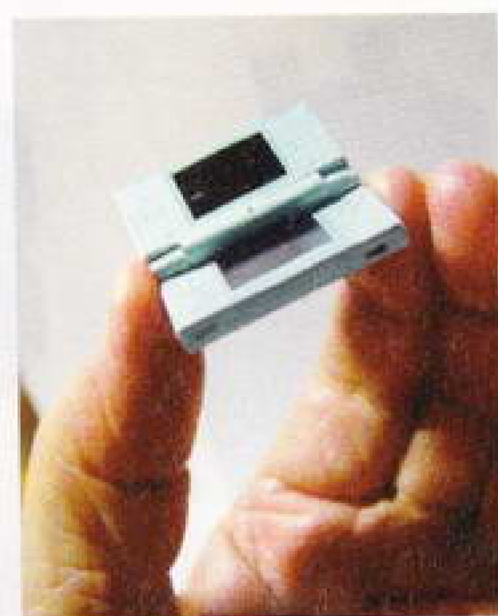
## 世界上最小的NDSL诞生

“用手指就能轻松捏起，”“做工不输给任天堂的精美NDSL玩具。”提起这款NDSL小模型，制作者忍不住激动地说着它眼中的这款可爱小玩具。一台主机越是流行，也就越受人追捧，那么基于这台主机的改造机和模型机也就越多。作为目前世界上最受欢迎的主机之一，国外的许多“高手”和“闲人”不免的要打起NDSL的主意。现在就有这么一位手工达人，用纸板制作了一台惟妙惟肖的微缩版NDSL，不仅能够开合，而且连卡带这样的细节都制作了出来，足可以收录到迪尼斯世界纪录了。看这精细的“做工”，还有这真实的表面涂料，真想把它摆在自己的床头呢。









## 《塞尔达》改装版NDSL

现在的主机市场既然有官方限量版，当然也就有DIY独创版。一位国外玩家在成功改造了Wii主机《塞尔达》经典版之后，又开始对NDSL下手，制作了这款外观超炫的《塞尔达》主题改造机，并拿着它上eBay拍卖。





这款改造机采用仿铜材料和黑色塑料材质制作，从里到外将整个NDSL包裹起来，大到顶盖、小到开关都经过全新包装，让你看不到一点原厂机的痕迹。当然只是这样的外壳更换还不足以体现个性之处，设计者还在顶盖上加了一个《塞尔达》主题金属徽章，盾牌利刃那硬派的作风不仅让人想起新风格《塞尔达》林克那英勇的形象。徽章并非固定在顶盖，而是加在一个可旋转转轴上，当你竖起主机玩《成人脑力锻炼》时还可以将徽章也竖过来。徽章下面还安装着一个LED灯，晚上看起来感觉就更酷了。设计者还为它制作了一个专用坐充，将NDSL插在上面摆在书桌上，一定会被人当成一款装饰艺术品（笑）。

说了这么多它的独特之处，相信各位《塞尔达》FANS的内心早就被点燃了吧。不过着急也没用，网上疯狂的人更多，看看现在610美元（还在飙升）的拍卖价，咱还是继续一边流口水一边攒银子吧。

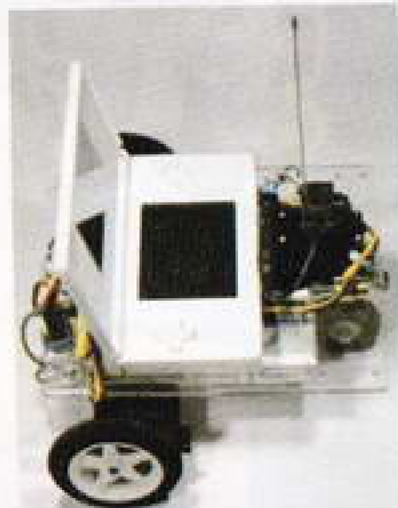


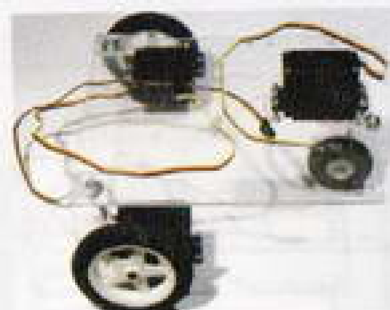


## NDSL遥控小车



不得不感叹全世界DIY粉丝们高超的技术和无限的创造力。来自美国的玩家在充分研究了NDS机能和软件开发平台后，制作了这款利用Wi-Fi遥控、NDSL作主控的遥控小车。说这么复杂，大家一定没有听懂吧，那小米我就来详细介绍一下它的运行原理。首先，这款小车有一个PC端的控制程序和一个NDS端的指令接收程序，玩家在电脑上通过软件由Wi-Fi无线网络向NDSL发送小车操作指令，而NDSL上的指令接收软件会接收这些指令，并通过一套硬件来控制小车按指令前进。玩家通过电脑上的公共指挥界面，为自己起个昵称即可登录进去，每人有一分半钟的命令时限，所有用户轮换交替行使指挥权，通过WEB网络在互联网上指挥小车。而整个车体则是通过电池驱动，上面还装有无线摄像头和用作视线标定的激光指示器，这些捕捉视频和信号也通过NDSL发送到网络传给控制的玩家。这款小车的订购价99美元，全球运费5美元，配备了两个标准规格的伺服电机、轮组，4节五号镍氢充电电池和快速充电器，但NDSL可是需要玩家自备的哦。





## 两款玩家自制周边

对于这两款周边，自然是售价不明、厂商不明、发售日期不明……米格就不多评价了，简单说明一下：第一款是由FC手柄改的DS卡带、触控笔便携盒；第二款是由国外玩家Marshall改造的另一款掌上型L64（全名 L337-N64），利用另一位玩家Hechendorn的N64p来改造，做到了更小、更轻、更便捷，这也不禁让米格想起了国内的某掌机。







## 玩NDSL也要讲环保

硬件DIY爱好者总是闲不住，所以各种游戏主机的DIY活动永远也不会停止。近日，国外专业硬件改造指导组织Tom's Hardware Guide公布了他们改造完成的使用太阳能环保能源的NDSL主机以及具体改造方法，让我们再次见识了国外DIY爱好者的异想天开，就是不知道有几个人舍得把自己的NDSL改造这副样子……不过米格倒觉得除了环保，这款改装的电池包闪闪发亮，还蛮漂亮的嘛。

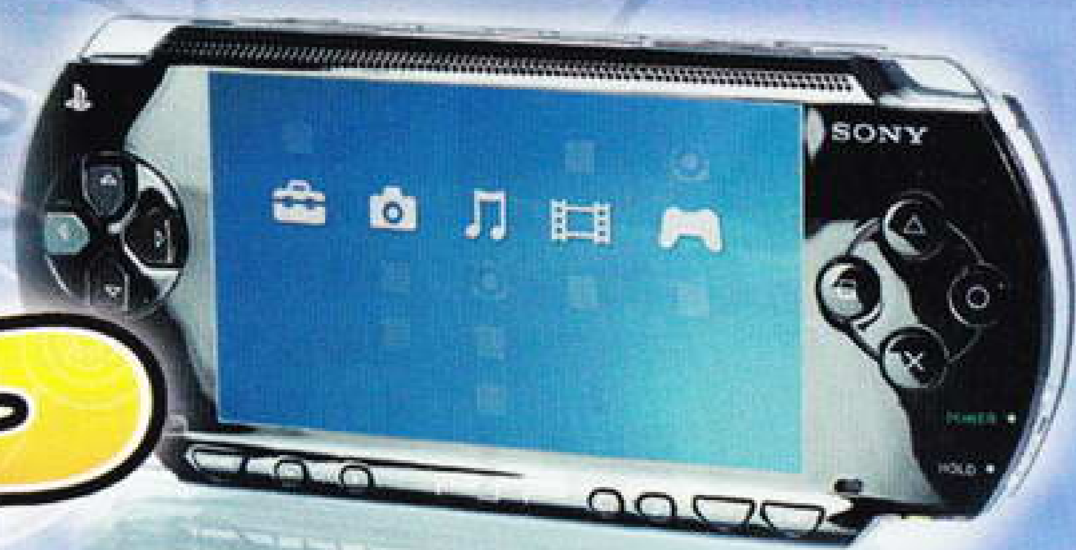
改造所需设备及工具：

· 任天堂NDSL一个，售价129.99美元
· 太阳能充电器一个，售价约为99.99美元
· NDS卡带一盘，价格34.99美元
· 螺丝刀、喷漆、粘合剂等工具，共计20美元
· 合计319.96美元（约人民币2470元）

不过话说回来，想支持环保还真要下不少本钱呢。



# 玩转PSP



## PSP软件学院

文 C.H.1.
编 米格

VOL.3

PSP用GPS导航配件随着自制地图软件的推出也成为热门产品。不过，自制软件内置的地图很简陋，仅仅是大体定位而已。而真正的GPS导航的意义不仅在于定位，而在于规划路线和指引道路。下面先来看看近期的PSP软件新闻。

### 游戏破解

#### PSP游戏破解继续

由于新作太少，最近PSP游戏破解仍处在冬眠期。新近被Dump出来的ISO仅有《大家的地图2》、《横冲直撞76》、《魔法俏佳人》、《终极桌上游戏合集》、《热导追踪》、《魔幻方块》、《幻影战机》、《狂野口袋桌球》等几款。本应该与电影同步上市的《蜘蛛侠3》也暂时不见踪迹。不过，仍有让大家欣喜若狂的游戏放出，那就是Square Enix的大作《最终幻想战略版 狮子战争》。游戏ISO由玩友威尔斯柏亲自赴台北购买游戏UMD并DUMP。游戏本身素质也没有让大家失望，期待汉化版的出炉。

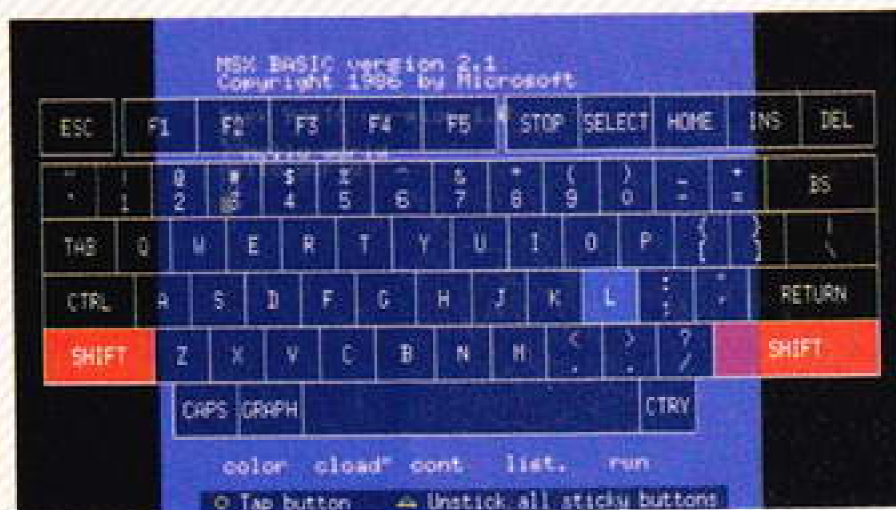
#### 新系统固件将堵住系统漏洞?

随着软、硬降级技术的成熟，市面上充斥着大量降级后被刷入OE自制固件的PSP。而索尼对破解者们的战斗一刻也没有停息过，但很可惜，每次发布的新固件最终都落得被攻克的下场。这也使得索尼打算下狠心整治PSP破解市场。据传，索尼将于近期发布4.0版的固件系统，首先从软件上堵住破解漏洞。另外，五月下旬新出厂的PSP还将采用特别的加密机制，从硬件驻起防线。如果消息属实，那降级和改版的PSP将会在一段时间内奇货可居，价格必然也会随之飞涨。

### 模拟器

#### fMSX PSP新版推出

PSP用MSX老式计算机模拟器fMSX PSP于5月5日发布V3.1.3版。新版可以运行多磁盘游戏，加入对ZIP格式ROM的支持，系统ROM能够打包成为一个ZIP文件，改进了虚拟键盘并改进了响应速度，加入PSG、SCC声音引擎，渲染速度提升了18%。



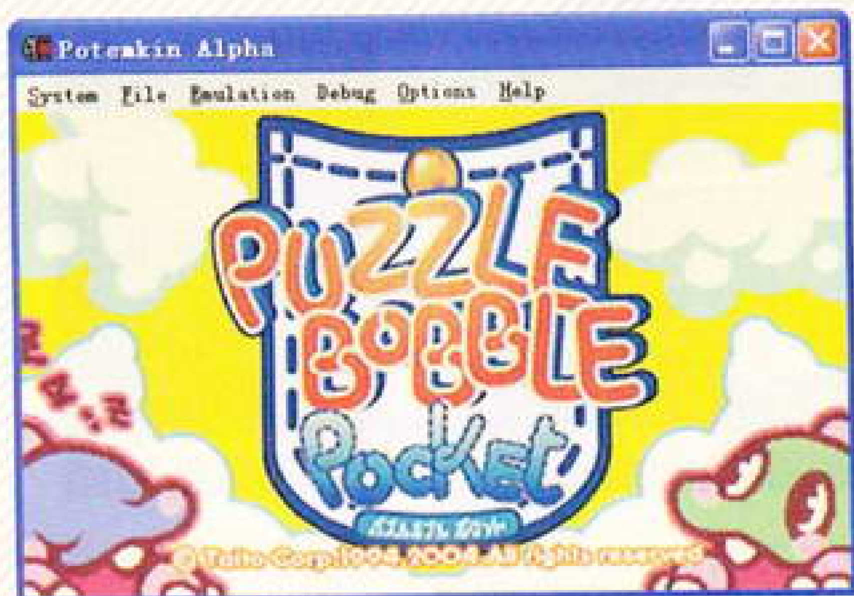
## Daedalus 新版发布

PSP用N64模拟器Daedalus于5月6日发布R11版。新版对ROM设置代码进行了彻底检查，所有设置都能正常使用；修正了贴图缓冲中的内存溢出错误；更新ROM信息库，包括存档类型；改进了内存碎片问题；提升了渲染速度，减少了内存占用；修复了内存不足模拟时的崩溃问题。新版在速度上没有很大提升，但稳定性有所增强。



## PSP 模拟器公布

电脑上的NDS模拟器已呈百花齐放的态势，并且能运行不少商业游戏，而PSP模拟器方面却一直没有什么大动作。最近一款全新的电脑用PSP模拟器Potemkin出炉了。想要运行Potemkin，我们电脑上首先要安装VC2005 SP1编程语言库，这个可以从微软网站下载。双击程序目录内的DaShRelease.exe，弹出模拟器主窗口，点击File菜单下的Open选项选择PSP ISO文件，会弹出代码调试窗口，再点击主程序下的Emulation菜单下的Run选项或者调试窗口中的GO按钮，游戏开始运行。




Potemkin支持读取ISO和CSO格式的PSP ROM文件。目前Potemkin能够运行的PSP游戏还属于少数，像《泡泡龙》、《Aigo》、《弹珠球》、《上海》等等。某些游戏的运行速度还可以接受，不过画面贴图有部分错误，也没有声音。大部分游戏，载入后则显示黑屏，还有些游戏只是停留在标题画面无法进入。但无论怎样，Potemkin的影响可要远大于它的实际意义，发展潜力巨大。

Potemkin发布后不久，又一款全新的PSP模拟器PSP Player也发布了相关消息，还放出了几张运行Demo的效果图。

## SNES TYL9x 新版将出

久久没有更新的PSP用SFC模拟器最近宣布将会推出新版。其实SNES TYL9x已经十分完美，游戏运行速度不错，兼容性也很好。本次新版将对细节功能进行完善，让SNES TYL9x能稳定的运行在OE系统上。

# 自制软件

## Map This 新版公开

PSP用自制地图软件Map This于5月4日发布V0.4.99 Beta版。新版加入对本地化信息的支持，用户可以读取、写入本地化的文字；加入基本的声音支持，可以通过预置的声音提醒超速；改善了搜索功能，能够进行次数更多的搜索。

## 用PSP管理MySql数据库

熟悉网页编程的朋友应该知道MySql数据库，MySql数据库和PHP的组合可谓完美，不少大型网站和论坛都采用了这种构架。现在通过PSPMyAdmin这款软件，我们也可以在PSP上对MySql数据库进行管理。软件已经支持了数据库导入、数据查看等基本功能。作者打算在下一版本中采用全新界面，并加入搜索和编辑功能。

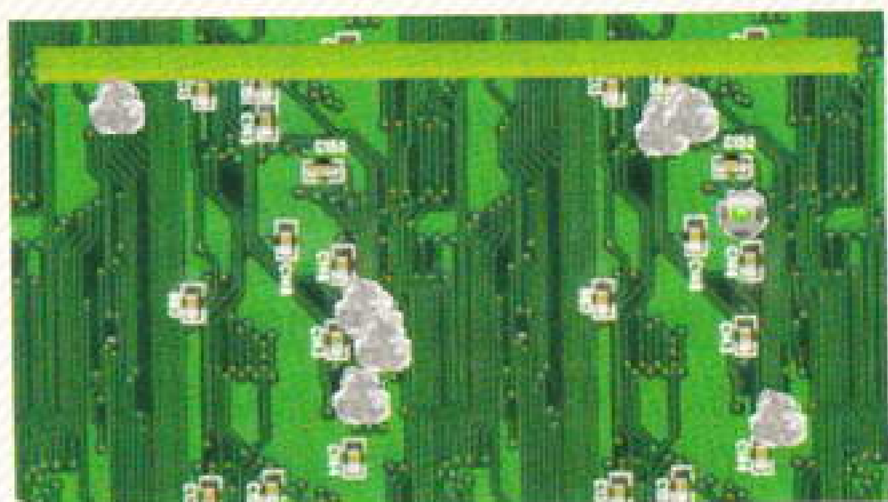
## PSPComic 新版公开

PSP用漫画浏览软件PSPComic于4月下旬推出V0.9.5、V0.9.7等多个版本。新版加入对下级目录的支持，按选择键能够在多种显示尺寸间转换，可以保存和读取软件设置，修复了转到下一本漫画书和调节画面尺寸时出现的错误。

# 同人游戏

## 《DestroyDust》新版推出

PSP上的射击游戏《DestroyDust》于5月9日发布V0.1版。新版提升了速度，改进了菜单，加入暂停功能。游戏分为三关，玩家要将云彩一样的生物消灭干净。用十字方向键移动角色，按△、×、□、○向上、下、左、右四个方向射击。



## 《Final Fan-tasy Ⅶ：Last Chapter》新版公开

PSP以《最终幻想Ⅶ》为蓝本制作的同人游戏《Final Fan-tasy Ⅶ：Last Chapter》于5月9日发布升级版。新版改进了HP计算方式，敌人可以发起攻击了，采用真正的实时战斗，修复了声音、动画方面的一些错误。游戏目前还很初级，场景比较简陋，人物很小，并且无法进入房屋。作者计划在以后的版本中加入随机战斗、存档功能。

## 《Serious Dungeons》新版发布

PSP用的FPS游戏《Serious Dungeons》于5月7日推出V0.5版。新版采用了三级新贴图，加入背景音乐，采用新体力图标，并将引擎升级到了《Dungeons 3D Engine》V0.7.04版。新版的读取速度仍十分漫长，不过游戏的运行速度很快，三维贴图也很细腻。游戏时，用摇杆控制方向，按△键前进，按×键后退，按R键射击，按L键更换武器，按STSRT键暂停。

## 《SetgooL》新版推出

PSP用射击游戏《Setgool》于5月6日推出V2.5版。新版加入载入菜单，怪物被杀后尸体会消失，加入最终BOSS和特殊攻击，修复了已知错误。游戏中，玩家要不断射杀怪兽，每个场景都有一只怪兽，怪兽死亡后才能进入下一场景。按○键射击，按×键跳跃，按START键暂停。




# 软件学院

## PSPGenesis教程

上辑我们为大家介绍了PSP用MD模拟器DGen for PSP，这次我们继续MD游戏之旅，介绍另外一款MD模拟器PSPGenesis。与DGen for PSP相比，PSPGenesis的功能没有那么复杂，操作相对容易。PSPGenesis的模拟效果也十分不错，大部分MD游戏运行比较流畅，贴图和发声都正常。

**1**




PSPGenesis的作者是Mile，软件最新版是V0.18C，大家可以从我们文后提供的下载地址中获取。

**2**




下载后将压缩包在电脑上解压缩，如果你使用的1.5版系统，就将两个文件夹拷贝到PSP记忆棒内PSP\GAME目录下面，如果你使用的是改版的OE系统，则拷贝到PSP\GAME150目录下面。

3




MD游戏ROM同样可以拷贝到记忆棒的任意位置，这里建议拷贝到模拟器目录下，方便查找。除了SMD、BIN格式的ROM外，PSPGenesis还能够读取ZIP压缩格式的ROM。

4

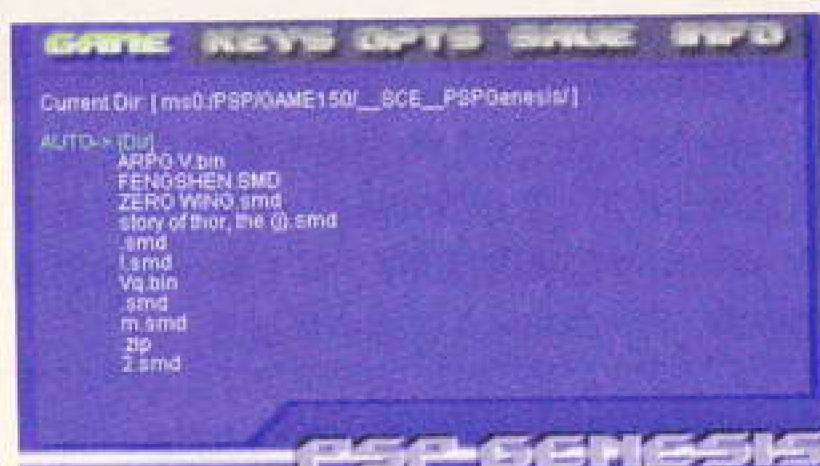



在PSP上运行PSPGenesis，首先进入ROM读取界面。

| PSP 按键 | 功能 |
|---|---|
| ↑ | 光标向上移动 |
| ↓ | 光标向下移动 |
| ← | 跳到本页开头文件 |
| → | 跳到本页末尾文件 |

| PSP 按键 | 功能 |
|---|---|
| ○ | 确定；更改项目 |
| × | 更改项目 |
| L | 向左移动大类 |
| R | 向右移动大类 |

5




将光标移到选中的游戏上面，按○键运行游戏，如果是ZIP格式的ROM，会有一定的载入时间。

6



游戏运行中，按键设置如下：

| PSP 按键 | MD 手柄 |
|---|---|
| ↑ | ↑ |
| ↓ | ↓ |
| ← | ← |
| → | → |
| □ | A |
| × | B |
| ○ | C |

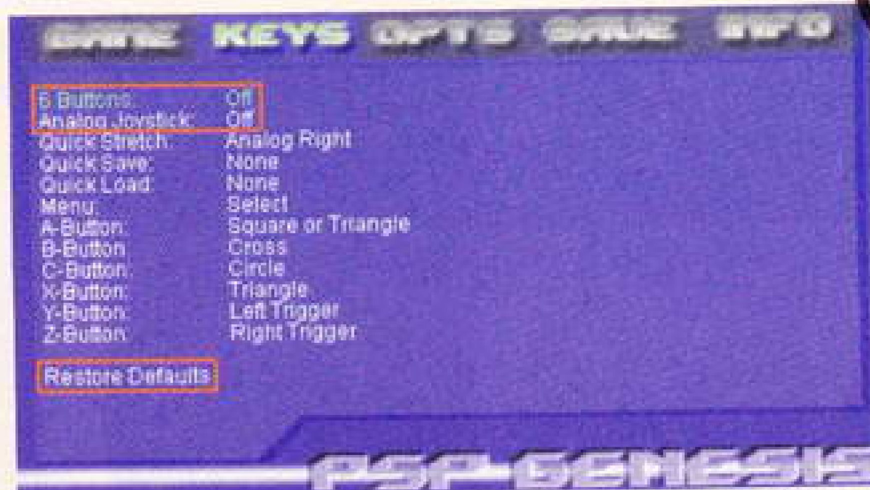
| PSP 按键 | MD 手柄 |
|---|---|
| △ | X |
| L | Y |
| R | Z |
| START | START |
| SELECT | 游戏中调出系统菜单，再按一次则回到游戏中 |

7

游戏中按SELECT键进入系统菜单，按L或R键切换大类。

| 类别名 | 说明 |
|---|---|
| GAME | 游戏列表 |
| KEYS | 按键设置 |
| OPTS | 系统设置 |
| SAVE | 存档设置 |
| INFO | 软件信息 |

8



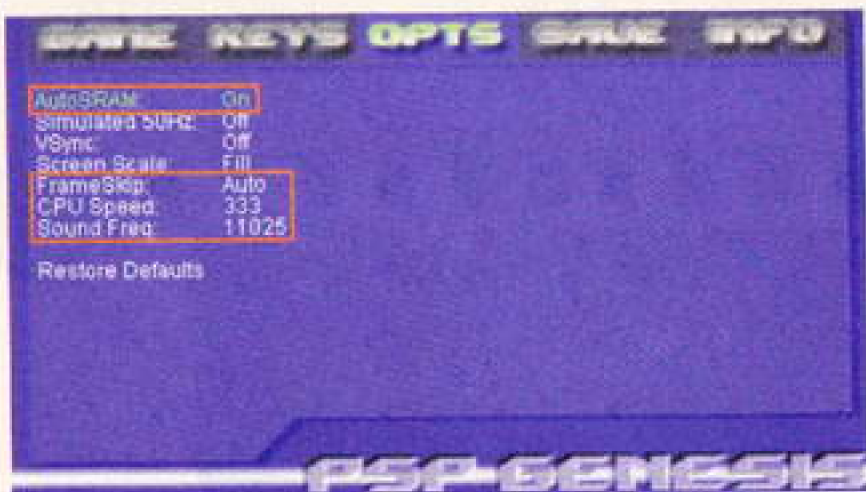

PSPGenesis中，我们可以根据自己的习惯设置按键。游戏中按SELECT键进入系统设置菜单，按R键切换到KEYS大类。将光标移动到具体的选项上，按○或×键改变对应键位。6 Buttons为是否开启六键模式，选择On后，支持六键手柄。Analog Joystick为是启用摇杆，选择On后，游戏中能使用摇杆控制方向。Restore Defaults为将按键恢复到默认设置。

9




游戏途中，我们随时可以将游戏进度保存下来。PSPGenesis支持即时存档，游戏中按SELECT键进入系统菜单，按R键切换到SAVE大类。Save Game State为保存游戏存档，Load Game State为读取游戏存档。按○键会弹出确认对话框，选择Yes再按○键确认操作。Current Slot为选择存档位置。我们也可以将模拟器设置保存下来，Save Configuration为保存设置，Load Configuration为读取设置。

10




我们可以在OPTS中对模拟器对包括CPU频率在内的各项功能进行设置。同样是用方向键的上、下移动光标，按○或×键改变项目。

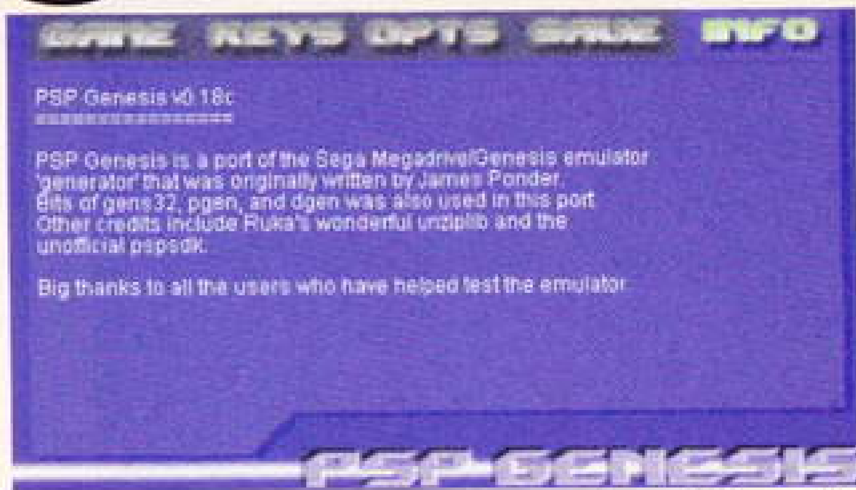
11



PSP的大屏幕为运行MD游戏带来了便利，我们可以选择多种尺寸显示游戏画面，通过OPTS选项中Screen Scale选项进行调节。其中Normal为原始比例显示，Full Screen为拉伸全屏显示。

| 英文 | 中文 | 说明 |
|---|---|---|
| AutoSRAM Save | 电池记忆保存 | 选择On后，将游戏电池记忆文件自动保存到记忆棒中 |
| FrameSkip | 帧率调节 | 建议选为Auto自动跳帧，也可设定具体的帧率 |
| CPU Speed | CPU频率调节 | 默认值为333Mhz不要改变 |
| Sound Freq | 声音采样率 | 默认为11025Mhz，如果觉得声音过于尖利，可以调整为22050 Mhz或者44100 Mhz，但会影响游戏运行速度 |

12







在INFO中有模拟器的相关信息，我们可以查看软件版本以及简单介绍。

向往了将近1年的4G记忆棒至今还未入手，不得不为自己的毅力而感到惊讶。心里默默地说，坚持再坚持，等8G记忆棒白菜价的时候就入手。最后给出本辑软件的下载地址，网址为http://down2.tg777.com/software/zjw/64/psp64.zip。




文 小超
编 米格

VOL.3

# NDS软件学院

进入五月份，气温迅速升高，现在已经换上短袖衬衫，体会到了夏天的滋味。感觉这几年的温度一年比一年高，不知道很多年后，北方地区的冬季会不会消失。下面先看看近期的NDS软件新闻。

## 软件新闻

### FlashMe 新版发布

NDS用的自制固件FlashMe于5月初发布V8、V8a版。新版加入了刷机时的语音提示，只有同时按住A、B、X、Y键时才从Slot2槽启动，删除了MK2、MK3支持代码，修正了NDSL使用NoFlashme可能出现的错误。FlashMe在去年曾十分盛行，可以绕过NDS本身的加密系统去运行烧录游戏。但随着越来越多的Slot1烧录卡支持引导功能，FlashMe正逐渐被用户所淡忘。

### iDeaS 音频插件新版公开




电脑上的NDS模拟器iDeaS已经支持插件功能，开发者可以利用插件来提升模拟效果。4月末作者针对iDeaS的音频插件发布V1.0.0.1新版，加入了对ADPCM音源的支持，修复了PCM8和PCM16代码、开启关闭功能以及X声音通道的注册错误。

### DSAIM 新版推出★★

NDS用网络聊天工具DSAIM于5月4日发布V0.03e版。新版使用最新的DevARMkit开发，并采用了DSwifi V0.3d无线连接代码，改善了对DLDI的支持，网路设置会保存在dsaim.cfg文件中，隐藏了密码输入。新版中NDS的X、Y、A键分别相当于电脑键盘的Shift、退格和回车键，在账户输入框中按方向键的上、下能在以前输入的账户中进行切换。



## DLDI新版推出

NDS用程序转换平台DLDI于5月初发布V1.5、V1.5.1两个新版。新版加入对MK5烧录卡的支持，增加NDS文件图标，可以选择打完补丁后自动关闭，修复了PowerPC运行时的小错误。

## DSOrganize新版公开

NDS用多功能软件DSOrganize于4月27日发布V2.7版。新版加入通过DLDI自动对软件打补丁的功能，改变了IRC模块的空间，修正了MP3音乐播放了网页浏览器的小错误。DSOrganize支持的功能越来越多，如果未来再加上视频播放功能，就可以向MoonShell叫板了。

## 全新GB模拟器Lameboy发布★★

现在玩NDS的朋友很多是从GB过来的吧。这台诞生于上世纪80年代末的掌机，虽然机能简陋，却诞生了无数经典游戏。只可惜，任天堂在NDS上取消了GB游戏的兼容功能，还好，有众多的软件作者不辞劳苦为NDS开发GB模拟器。Lameboy是一款全新的NDS用GB模拟器，作者非常勤奋，自5月2日发布初版后，迄今已经发布了4个版本，最新版是5月5日推出的V0.4版。新版中，作者加入对ZIP压缩文档的支持，修正了《口袋妖怪 红绿》的存档错误和《塞尔达传说》第一屏后死机的问题，支持了《口袋妖怪卡片》、《大金刚王国》等游戏。

模拟器的使用方法很简单，首先在存储卡上建立名为lameboy的目录，然后将GB、GBC的ROM放入。在NDS上运行Lameboy时，会自动将游戏罗列出来，选择游戏后运行。游戏中，按Y键切换全屏显示，按X键进行存档，同时按L、R键回到游戏选择界面。



Lameboy的模拟效果还很一般，虽然有不少的GB游戏可以运行，但速度缓慢，还有贴图错误，另外模拟器也没有声音。以NDS的机能模拟GB应该完全没有问题，希望作者能在以后版本中多多改进。

# 软件学院

## NESDS完全教程

上辑我们为大家介绍了NDS用FC模拟器NesterDS的使用方法，现在已经有不少朋友重新拿起NDS玩FC游戏了吧？不过，NesterDS还有点小小的遗憾，那就是不支持合卡，每个游戏都需要单独打包成为NDS ROM。这次，我们再为大家介绍一个由Loopy开发的同样优秀的FC模拟器NESDS，它可是支持合卡游戏的功能哦。




1



NesterDS模拟器由nesDS.exe、make_nds.bat、nesDS.bin等多个文件构成，这些文件都放在同一目录下，其中nesDS.exe是模拟器前端程序，readme.txt可以用记事本打开，其中介绍了软件的基本用法，nesDS.ini文件则保存了模拟器的相关设置。

2



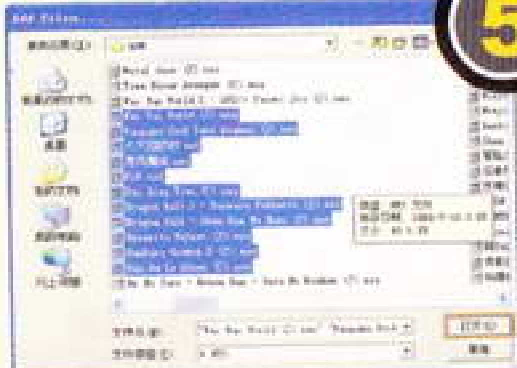
在电脑上双击nesDS.exe运行，弹出NESDS的前端程序。



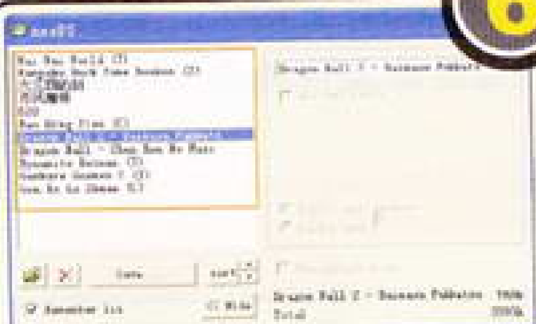
点击右下角的More按钮，将隐藏的信息窗口调出，点击Hide按钮可以将信息窗口再次隐藏。



点击左下角文件打开按钮，弹出ROM选择对话框。



找到FC ROM所在目录，并选择游戏，按住Ctrl键再点鼠标左键可以一次选择多个ROM。



点击打开按钮，会在模拟器主窗口中看到刚才选中的ROM。

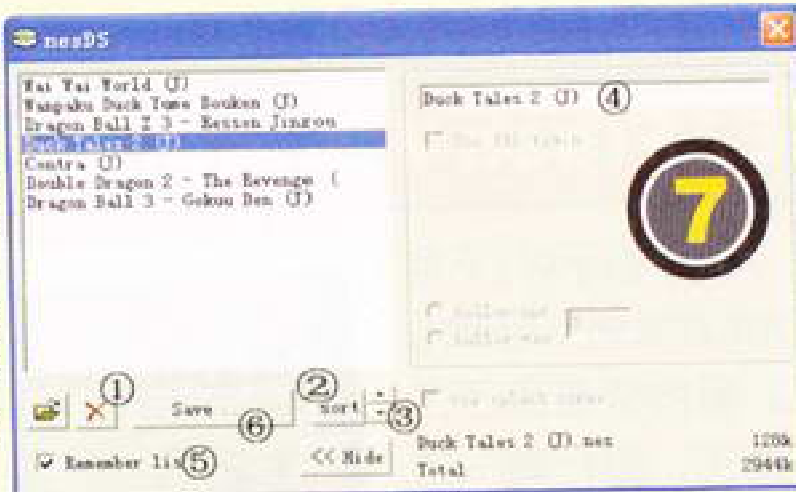
①如果想删除游戏，可以选中游戏后按删除按钮。

②点击Sort按钮能够对ROM进行排序，默认是按照英文字母顺序。

③选中单个ROM后再点击Sort按钮左边的向上或向下的箭头将ROM移动到其他位置。

④选中单个游戏后，在右上角的对话框中可以修改游戏名称，但很遗憾不支持中文名。

⑤选中左下角的Remember List后，下次再运行nesDS.exe，会记住上次选中的ROM列表。



⑥点击Save按钮，会弹出保存对话框，输入文件名后点击保存，模拟器会将FC ROM打包成为NDS可用的文件。将生成的.ds.gba后缀的ROM文件拷贝到GBA烧录卡上即可在刷过FlashMe的NDS上运行。



如果使用的是NDS烧录卡，则在第二步不要运行nesDS.exe，而是要运行make_nds.bat，这样点击Save按钮生成的是名为nesDS.ds.gba和nesDS.nds的两个ROM文件，其中nesDS.nds可以拷贝到NDS烧录卡内直接在NDS上运行。



NDS上运行模拟器，首先在下屏出现游戏列表，用方向键移动光标，按A键开始游戏。



游戏默认在上屏进行，画面全屏，很可惜我们无法对画面尺寸作出调整。



NESDS很体贴地为大家准备了连打键，另外还可以控制游戏速度。

| NDS按键 | FC按键 |
|---|---|
| ↑ | ↑ |
| ↓ | ↓ |
| ← | ← |
| → | → |
| A | A |
| X | B |
| Y | 连打A |
| B | 连打B |
| START | START |
| SELECT | SELECT |
| L | 减慢游戏速度 |
| R | 加快游戏速度 |



NESDS能够运行大部分的FC游戏，像大家耳熟能详的《魂斗罗》、《双截龙》、《忍者神龟》等等。游戏运行时，速度流畅，画面贴图基本没有错误，声音也正常，只是更换游戏不太方便，另外对存档的支持也不好。

最近发现个有趣的现象，身边有NDS的人一般都用来玩游戏，而有PSP的人更多是将PSP当成MP4。最后给出文中软件下载地址：http://down2.tg777.com/software/zjw/64/nds64.zip，并感谢一起游(http://www.17u.com.cn)网友的大力支持。

# 烧录卡新闻站

VOL.9

文 小超
编 米格

五·一期间陪朋友去买烧录卡用的TF卡，可转了好几家商铺，都没有2GB容量的卡。好不容易找到一家，售价竟然要300元。看来，大容量的TF卡还真是珍贵啊。下面看看最近的烧录卡新闻。

## EZFlash

厂商网站：http://www.ezflash.cn

### EZFlash V 新内核发布




EZ小组于4月下旬发布EZFlash V用新内核。新内核更改了存档模式，运行同一游戏时不对存档进行写入操作，只有更换游戏时才会将存档备份到TF卡，并从TF卡写入新的存档同时，通过按L、SELECT键可以手动将存档芯片内的存档备份到TF卡中；在烧录卡主界面时按L和方向键的上加大屏幕亮度，同时按L和方向键的下减小亮度；修改了文件容量MB/KB显示的缩写；改进了对EZ三合一扩展卡的支持，可以同《口袋妖怪 珍珠·钻石》联动；系统菜单中增加内置混合模式；修正了多次保存系统设置后，会覆盖存档信息的错误。

### EZ三合一扩展卡热卖

随着EZ三合一扩展卡新版第三方软件的推出，扩展卡已经脱离了EZFlash V，可以用在几乎全部的Slot1槽烧录卡上。五·一期间，市面上EZ三合一扩展卡一度出现了供不应求的情况。由于先前EZ三合一扩展卡的出货量并不大，所以很多店家并没有多备货。再加上五·一期间EZ厂商放假，进货渠道不畅，由此导致了EZ三合一扩展卡的暂时性脱销。不过节后，EZ三合一扩展卡的供货很快跟了上来，缺货现象得到缓解。目前EZ三合一扩展卡的价格已经稳定在120元左右。花100多元的价格，就能享受到GBA游戏、网页浏览、游戏震动支持三大功能，可谓十分超值。相信在其他厂商没有推出类似产品之前，EZ三合一扩展卡的热销还会持续一段时间。




## Supercard

厂商网站：http://www.supercard.cn

### SCDSO新内核推出

Supercard于4月底推出SCDSO用V2.0内核。新内核改进非常多，最吸引人的地方是加入了金手指功能，用户可以在游戏中通过热键呼出金手指界面，启用金手指代码，目前SCDSO已经支持了485个金手指代码。新内核还加入即时攻略功能，游戏中同时按L、R、START和方向键的下可以调出攻略查看；改善对网页浏览器的支持，无需破解版ROM，直接

配合SCCF、SCSD和SCL运行网页浏览器；引导GBA端烧录卡热键改为同时按L、B键；修正了游戏联动功能，支持与GBA游戏的存档联动；修复了NDSL亮度调节的错误，屏蔽开机时下屏的错误信息；加入日期、温度和时间显示；追加双显模式，用户可以对其中一个模式进行皮肤DIY；加入仿PDA的3行4列的显示方式，用户仍能通过下屏幕查看属性信息。

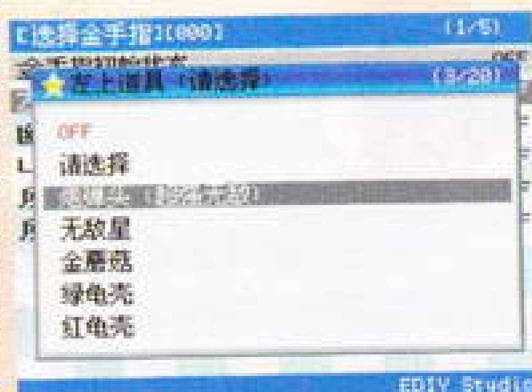



# DSLink

厂商网站：http://www.ds-link.net

## DSLink新版内核和软件公开

EDiy于4月下旬推出DSLink用V2.10版内核和烧录软件。新内核追加114个CHT金手指，目前支持的金手指总数已经达到了396个；对金手指数据进行优化，减少占用容量；改变烧录软件初始化方法，缩短了软件进入时间；优化CHT文件处理，内存占用更少，速度更快；增强对CHT文件格式的识别，可以自动发现错误，并提示错误类型和错误项目；加强对特殊格式CHT文件的支持；NDS中选择金手指时，项目内容超过两项的弹出窗口会用列表形式选择内容，更加直观；用右键菜单的删除游戏和存档功能会自动删除游戏对应金手指数据文件，另外如果再次添加相同游戏而没有启用金手指功能也会自动删除以前留下的金手指数据文件；修正了添加游戏时不选中金手指软复位不能使用问题以及金手指项目名称无法显示特定字符的错误；将游戏中英文名库更新到NDS第1000号ROM。




# CycloDS

厂商网站：http://www.cyclopsds.com

在NDS烧录卡全员Slot1的今天，国外的TeamCyclops也跟随潮流，推出了Slot1端的产品CycloDS Evolution。CycloDS Evolution具有三免烧录卡的特性，支持CLEAN ROM，可以插入TF卡，兼容FAT16、FAT32磁盘格式，无需FlashMe适用于各种型号NDS。为方便用户拷贝ROM，包装内还特别附送了TF卡读卡器。CycloDS Evolution内置了MoonShell软件，用户可以用它来播放音乐和视频，还支持普遍通用的Action Replay金手指代码，也已经内置了超过300款游戏的代码。另外，CycloDS Evolution还有一些独特功能，包括可以自动侦测ROM的存档类型，不再需要存档数据库；在NDSL游戏中，可以调节屏幕亮度；支持游戏速度调节，可以减慢速度以降低某些动作、射击类游戏的难度；能够开机自动启动上次运行过的游戏或者软件等等。相信凭借这些功能，CycloDS Evolution能在激烈的烧录卡市场竞争中占有一席之地。




# NCard

厂商网站：http://www.superdslink.com

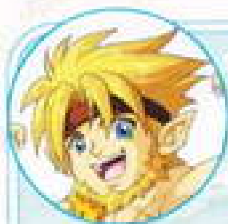



## NCard新测试内核发布

DSGBA于4月27日发布了NCard用测试版内核。本版内核基于V1.22版并加以简化，主要用来测试新的Nand闪存内部管理程序。测试内核加快了开机进入菜单的速度，原内核中文件越多进入菜单的速度越慢，新内核中则将速度缩短到1秒，不受文件数量的影响；此外还解决了让人头疼的掉档问题和DSystem错误。测试版内核只提供了手动升级包，并且需要对卡带进行格式化。

# 游戏万花筒

栏目主持……胧月



## 饿了吗？吃颗仙豆吧

鸟山明的《龙珠》相信国内绝大部分动漫迷都非常熟悉，原作中由加林仙人种植、吃下一颗就能管饱10天的神奇豆子——仙豆，想必大家也还没有忘记吧。有没有想过有一天自己能够亲自品尝到仙豆的滋味？有万能的厂商在，一切皆有可能！

以制作《机战》闻名的Banpresto最近就将这种仙豆商品化了，当然这卖的只是一个噱头，其中的所谓"仙豆"其实只是最一般的毛豆而已。如果你真的吃下了一颗而10天不吃饭，那可就只能和自己的肚子过不去咯。








■豆子包装上已经写明是"仙豆风味毛豆"了，如果你真把它当灵丹妙药那可就怪不得别人了。

这种商品化的"仙豆"包装非常精美，除了"仙豆"本身会采用真空包装外，还附送一只精美的陶瓷罐，罐子材料之所以选择陶瓷想必是为了突出"仙豆"的神秘气氛吧。在吃完毛豆后，大家还可以把其他小食装进密封的陶瓷罐中，让它们也沾沾"仙气"，不过听起来似乎有种买椟还珠的感觉……

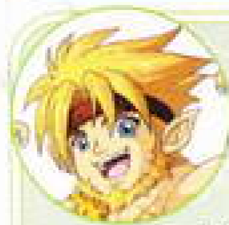









■精美的陶瓷罐，豆子吃完后可以当作一般的储物罐来用。



## 夏天将至，穿上EVA拖鞋出去走走吧

不可否认《EVA》是部相当成功的作品，自从其推出以来就一直人气满点，而预定将于今年9月公映的最新剧场版必将使其重新成为动漫界的焦点。《EVA》的相关周边可以用海量来形容，衣食住行几乎都可以沾上边，最近





又有两款以EVA为主题的日用品将走进我们的生活。这两款以初号机和セフィロト为主题的人字拖即将于6月中旬发售，在保留了原作神韵的基础上又不失时尚气息。天气越来越热，穿着它们上街一定很拉风吧。



## 昨天，我们用GB玩游戏；今天，我们拿GB装零钱

GB作为一代经典主机，留给了老玩家太多太多的记忆，当初沉迷于GB时，想必各位玩家都不会想到掌机能发展到今天这样强大，毕竟当初掌机市场被黑白GB足足霸占了10年之久。（笑）10年过去了，虽然掌机游戏已经进化到了PSP和NDS时代，但那段日子还是有些难忘，于是，就有了一些怀旧题材的游戏周边出现。




图中这个东西是个零钱袋，当然，因为有了GB主机的图案，所以这个普通的袋子就一下子不寻常起来。不过这个零钱袋还是有个小小的疏漏——考考各位老玩家的眼力，袋子相对于主机少了什么？对，是电源灯。

这个袋子的材质不错，拿这个装零钱也对得起自己长久的掌机情结。卖多少钱我还不知道，不过这也给各位手巧的玩家们一个提示，那就是大家可以以主机、游戏包装为题材，自己DIY些零钱袋、主机袋一类的日常小东西。



## 《蜘蛛侠3》之流言蜚语

五·一长假期间，美国大片《蜘蛛侠3》在世界各地上映。这部耗资3亿美元的电影可说是电影史上最为高价的商品，在中国的热映自然在情理之中，不过在美国电影并不火热的日本市场，为什么该片也能取得巨大成功呢？

“因为日本是《蜘蛛侠3》的首映国家，因此日本观众一个激动，就……”

“所以说，消费要理性。”

“嗯嗯，羊群效应也万万要不得。”

……

异议あり！

老师说，以上猜测都不正确。根据对岸的不可靠消息，该片能够在日本一石激起千层浪的根本原因是——“这是一部讲述美女和宅男的爱情影片”。（编剧在这一刻泪流满面。）

已经看过电影的同学不妨试着回忆一下剧情，首先，我们的蜘蛛侠是一个好人，而且性格上也并非大受女性欢迎的类型（不明白的读者请对比樱井孝宏、绿川光演绎的角色）。光凭这一点就足以与广大平凡宅男共鸣上几百回合。接着，蜘蛛侠向心仪的女性表白被拒，继而灰心丧气，后来却又被美女发掘到他不为人知的优秀一面后得到垂青，这简直就是美国版的《电车男》啊！



好，今天的胡言乱语到此结束。



# 凉宫春日58cm超大娃娃




今年的四月新番诚然有不少优秀作品，然而没有一作可以匹敌去年掀起了万丈巨澜的《凉宫春日的忧郁》。红了一个平野绫，虚妹又在萌赛里当了一次黑马，如果不是翠星石的存在，去年的确就是完美的“凉宫年”了。余热未退，动画虽然暂告一段落，《凉宫》的周边圈钱计划却一刻没有停歇，这次要介绍的不是几千或万把日元就能搞定的普通手办，而是售价高达48300日元的凉宫春日娃娃。









# 做这个游戏的一定是个声优控

最近在浏览某论坛时，发现一张很有趣的图片。该图片中的名字都是某游戏中的角色名，仔细观察，你会发现这些名字实在经典到了一定境界。



# 开动你的脑筋来解开时间之谜吧！

这款名为Shonshoku的神秘手表简直宛若科幻电影中的道具一般，至少米格不说这是手表，大家恐怕很难猜到它的作用吧。它最大的特色就是：复杂。在不锈钢的表身上装有29个三种不同颜色的LED灯泡，而你想知道现在的时间，就需要计算各色彩灯点亮的个数了。怎么样，听起

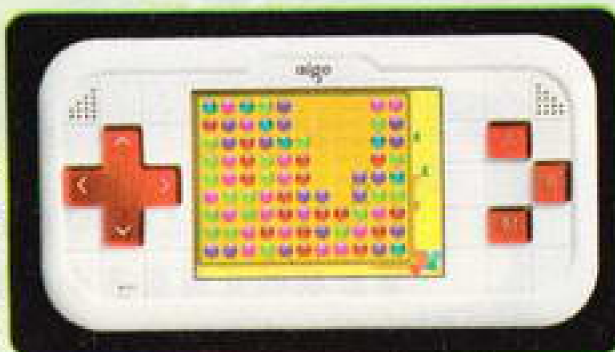
来就头晕了吧，那米格就来举例说明一下。以图片举例，这时的时间是9点37分。啊，你问我怎么知道的？嘿嘿，小米我可是有练过的：左侧的红色点代表“小时”；而右下角的绿色点则是“刻”，也就是十五分钟；右上方的黄点，代表了“分”。因此9个红点＝九点，2个绿点加上7个黄点，等于15×2+7=37分，合起来就是9点37分啦。不过真搞不懂，为什么手表要搞得这么复杂呢？（—_—|||）





## 播放器开始游戏化？

最近国内的MP4播放器竞争真是越来越激烈了，面对市场无情的竞争，不想点办法怎么能卖得好呢？模仿PSP的风潮还没有褪去，播放器新一轮技术改良风潮又开始了。现在各大厂商都开始推出整合游戏功能的播放器，下面米格就给大家秀几款吧！



爱国者F989是一款集影音、游戏、照片浏览、数码伴侣等功能于一体的娱乐终端型产品，采用了2.4英寸的全彩显示屏，支持MP4（AVI）格式的视频以及Flash播放，内置10款以上的休闲游戏。产品还内置了130万像素摄像头，以及SD卡扩展插槽，最高支持2GB存储卡，另外支持FM收音、录音、电子书、时钟、万年历、秒表、计算器等附加功能。

Ramos V100+提供对游戏模拟器的支持，屏幕左右侧分别布置了方向键和AB键盘，它支持XVID编码的AVI文件，支持QCIF+分辨率的RM和RMVB视频文件，支持手机上常见的3GP格式，甚至支持FLV文件。采用2.4英寸的QVGA分辨率（320×240像素）的TFT液晶屏幕，显示效果还算不错，另外最引人注目的还是实现了内置NES和SNES模拟器这一功能，可以将数千款任天堂以及超级任天堂游戏直接拷贝入V100+内部来运行，还支持1.5M内的FLASH的swf格式文件直接播放。





艾诺V1000 plus采用2.5英寸LTPS显示屏幕，QVGA分辨率，支持MD、SFC、NES、GBA（升级版）等众多游戏模拟器。

播放器开始游戏化，走了一条和PSP相反的道路，但同时，这个功能也意味着音质等播放器主题功能的品质缺失，不知道是好还是坏。另外提一句，米格曾经试过一款播放器的模拟器，速度简直慢得要死，不知道这种东西应该怎么用。



## 这才是真正的鼠标！





鼠标鼠标，名字得来的原因自然是因为长得像老鼠。可是如果长得这么像老鼠，恐怕握在手中心里也会不舒服吧！这个超级夸张的改装鼠标，采用老鼠真皮制作，表面毛质经过特别柔滑处理，握起来手感当然不一般。再加上中间的一层特殊肉质，软软的压感一定让你满意。当然，以上内容纯属扯淡！（—_,—）

栏目主持 琉璃

# 游戏美图秀

近期"《最终幻想》系列"在掌机上大作频频发售、实在让广大系列FANS大呼过瘾。再加上数日前刚公布的PSP上最新作《纷争 最终幻想》(暂名)、更是让绝大多数索青和SE饭尝到了前所未有的甜头。最令人欣喜的是、之前备受关注的《危机之源 最终幻想VII》也终于有了具体的发售日。



虽然文森特被改造后的形象帅得一塌糊涂，但是他曾经英俊甚至有些书生气的娇好面容也让大家难以忘记。



即将在《危机之源》中作为真正女主角出现的艾丽斯多少也能弥补一些玩家心中的遗憾吧。



比起萨菲罗斯那冷俊的面容，自己似乎对他手中那张金卡更感兴趣……



个人觉得这张同人图是最有野村风格的，所有人的表情和性格把握的都很到位。





花一样的艾丽丝，不仅是克劳德心中永远的痛，也是所有玩家心中永远的遗憾吧？




作为一个颇为悲情的角色，文森特在《地狱犬的挽歌》中也算是得到了心灵的慰籍吧……




最后与大家分享一张超级可爱的KADAJ，和萨菲罗斯一样，他也有着做为大反派的超高人气度！

影漫空间

栏目主持：琉璃

各位宅男、腐女们都是怎样度过五·一长假的呢？不是成天在家打游戏、看动画、听DRAMA、YY耽美文吧？在如此难得的休闲长假里，你怎么还忍心做一个"家里蹲"呢，和我一起伴着这临近夏日的灿烂阳光出去玩吧！让我们一起去一个即使是各位宅男、腐女们也能充分享受外出乐趣的好地方，那就是漫展！

这次的影漫空间为大家推出了这个漫展特别报道，让我们一起跟随BK的笔触来感受在杭州举办的第三届中国国际动漫产业博览会的魅力以及作者对目前本土动漫业发展的解析。

# 前进！中国动漫！

## ——第三届中国国际动漫产业博览会乱谈

文 壮绝和谐战士：BK

中国杭州萧山国际机场，天气还不错。本来打算在五·一国际劳动节这个伟大劳动人民节日里用睡懒觉的方式来庆祝属于自己的节日，但俺却在上级的命令下糊里糊涂地坐上飞机来到了这里。任务是参加杭州第三届中国国际动漫节的筹划工作+度假。话说这种每天需要工作12个小时又没有补贴的"度假"有谁喜欢做么？嗯……纯粹发个牢骚而已。想一下其实来杭州看看漫画展过个五·一也还是不错的，嘿嘿。

好吧，既然来了杭州自然是要先去有"人间天堂"这别号的西湖观玩一下，前往组委会报道及住进温暖小宿舍后，俺稍微收拾了一下行装，拉上几个当地的友人做地陪导游后，一群人就朝着那传说中的地方进发了。当天刚好下着小雨，人也不是很多，俺幸运地感受到了啥叫烟雨中的西湖，感觉在这种环境下静静地坐着也是一种享受。



▲晚上逛河坊街看到了蓝猫、虹兔、福娃、天线宝宝的捏泥人，很神气的东西。

逛完西湖后顺路去了杭州的著名传统步行街河坊街逛了一下。里面有一条小巷子是专门卖小吃的，这里不得不说一下杭州的小吃，片儿川、糯米藕、笋干什么的都是很好吃的东西。



▲烟雨中的西湖，充分显示其"消失感"，西湖不见了

回到正题，先简单地介绍一下，话说这个由国家广电总局主办的中国国际动漫产业博览会，从2005年第一届在杭州举办到现在已经是第三届了，是现在国内规模最大，影响范围最广的动漫博览会。今年的第三届博览会占地4.6万平方米，参展单位包括了中国国家广电局全国19个动漫基地、香港玉皇朝、日本Bandai、寿屋还有许多韩国和欧美国家的多家动漫企业，CCTV、北京电视台动漫频道、上海炫动、金鹰卡通、小学馆、漫友等380家企业也参加了本次展会。好吧，俺承认从规模上看在这个博览会还是很强劲的。特别是早在开展前就满杭州市悬挂的宣传彩旗，大型户外广告以及电视台、广播电台每天地毯式的宣传轰炸，让人想不知道这个展会都不行，估计在内地和港台地区能把宣传做到这个地步的，除了这个博览会也别无他人了。



▲"杭州菜竟是这么精致的么？"在诧异后的下一刻俺便被当地友人发光的拳头击倒了


▲这样的宣传牌遍布杭州城里每一个角落，实在不得不佩服组委会在宣传方面下的工夫

其实在博览会里俺还是挺轻松的，只要交代好组员的工作，定时查看一下就可以了，话说这还是俺第一次做展会做得这么轻松的，因为组委会和杭州的全部高校达成了合作协议，这些院校的所有大一学生都会以工学结合的名义，在博览会里做义工协助组委会进行现场协调工作。直接地说就是免费劳工啦。（笑）托他们的福，本来应该忙死忙活的俺也能在会场里悠闲地溜达了。这次博览会分为A、B、C、D、E五个展馆，主馆C馆是会议馆，每天在这里都会


▲博览会现场，拍照的时候离开放时间足足还有一个小时，入口准备入场的人已经开始聚集了。这在国内的动漫展里基本是很少看见的。

举行各个企业的新闻发布会，高峰论坛等高层会议，基本也是不对外界开放的，所以在这个馆里观众们都不会逗留得太久。俺在展会期间一般都是呆在D馆，这里有动漫周边收藏展、漫画名家签名区、原版漫画阅览区以及COSPLAY比赛，这次博览会最受欢迎的亮点都基本集中在这个馆里了，随便一个区都能让你在这里耗上个大半天。不得不提下的是，在D馆的COSPLAY超级盛典全国赛，是云集了北京、上海、武汉、广州、杭州等地最顶尖



▲场馆里无论什么时候都是人头涌动的，不过4.6万平方米2500个展位确实够观众们逛个一整天了。



▲这支COS黄金甲的队伍引来了台下无数女生的尖叫，特别是主题曲《菊花台》响起的时候，俺一刹那间还以为自己是在周董的演唱会现场……

COSPLAY队伍的最高水平COS比赛，最后的优胜队伍和优胜者除了能获得全国冠军的头衔外，还能代表中国参加世界COSPLAY峰会。一队队帅哥美女身着华丽的COS服装在台下一阵阵尖叫声中登场，又在尖叫声中表演完毕回到台下，不停地循环着。同在D馆的动漫周边收藏展区也是充满爱的地方，寿屋的PVC，民间收藏爱好者收藏的毛绒娃娃、铁皮玩具，还有电击通贩限定的SRX，高达原版资料集和专门志这些怨念物摆放在展柜中。不过比起在柜子前放射怨念电波的人，有更多的人会指着SRX大叫“啊，奥特曼！”或者看着圣斗士圣衣神话黄金十二宫嘴里唠叨着“这十二金刚怎么这么难看。”败了，OTL……

流水帐唠叨了一大堆，还是把话题拉回来一下。这次的博览会A馆是国内企业馆，中国国家广电局全国19个动漫基地，国内各个电视集团，动画制作企业等机构都集中在这个馆里，搭的都是特装展位，满馆的蓝猫虹兔在各自的大屏幕里滚动播放。屏幕前更是有一大群正太萝莉聚集观看，父母怎么拉都拉不走，最后只好叮嘱他们别走开，然后自己去逛其他地



▲无论何时无论何地只要有COSPLAY，就会有火影。



▲同是在D馆的动漫周边收藏展，每天人都是满满的，这里的工作人员每天都要担心展品会不会被偷偷地拿走几个，玻璃会不会被挤碎。

方。慢慢地，A馆就变成了一个幼儿托管站。(喂喂，如果引发了萝莉控拐带萝莉的话也没关系么？没关系的话俺能选一个么？)嗯，其实从


▲创刊号到最新号的《GUNDAM ACE》和原版的资料设定集和研究志摆满了一整柜，常常会有人在这柜子前散发怨念电波，俺这时候就会在旁边看着暗爽，嘿嘿……

这些现象都可以看出，现在国内的动画在少儿向市场中还是很有实力的。"我国动漫产业虽然才启动不久，但市场潜力巨大，2005年总产值180亿元人民币，到2008年我国的动漫产业收入预计将超过600亿元。据说中国动漫市场至少还有1000亿元人民币的产值空间等待开发。姑且不论这些数字是怎么算出来的，不过这两年中国低龄向的动漫画发展是有目共睹的，其中有多部代表性的作品已经推广到了香港、欧美甚至日本市场，还获得非常不错的市场反响。同时也有更多的企业开始把商业包装和营销这些市场手段引入到动画的运营中，以至于国内的市场开始形



▲原版漫画阅览区，这里3000多本的原版漫画足够你在这蹲满6天不用挪窝了。话说俺也在这里耗了不少的时间。


▲A馆里的特装位置。

成了初步的产业链，小动画大包装。(这里面尤以《蓝猫淘气3000问》为代表，虽然有一部分的动漫饭对它表示不屑，但是不得不承认这个动画的商业包装和营销策划都是非常成功的。)再加上政府对动漫产业的特别扶持政策，让一些原来只能做国外动画外包定单的动画企业敢于制作自己原创的动画，也让更多的人有信心投入到这个行业。国内的原创动画如雨后春笋般地涌现，虽然还多局限于少儿级别的范畴，但这不能不说是一个很好的起步。



▲除了播放动画外，各个摊位还搭建了小舞台定时举行各种宣传活动吸引观众。这个时候舞台都围得里三层外三层，家长包围着正太萝莉们，啊……下不了手。

"啊，中国动漫有救了！一年赶英美两年超日本，三年后中国动漫独大！万岁！"——估计看到这里在有些人的眼中俺基本就是这种自我意识过剩的形象了。先别啐俺，话还没说完，其实在这一片光明前景之下有着更多令人担忧的地方。在现在众多的动漫企业中很难说有多少机构是看中了现在的各种扶持政策，抱着捞一笔的心态来进入动漫画这个行业的，现时在国家的号召下如上海、杭州、深圳、广州等地都成立了产业基地。当地的相关机构也先后以鼓励各动画公司制作原创动画为出发点，出台了各种优惠和补贴政策，这些政策在给予动漫机构帮助的同时又难免会被人钻了空子，以某地方产业基地的政策为例，咱来算一下，产业



▲在A馆里最有看头的区域，里面展出了近万张中国皮影，俺最喜欢的就是这组《沙家浜》，话说以前咱们出产过不少皮影、水墨动画等有着深厚中国文化底蕴和特色的产物。可是却在这个满大街都叫着要发扬民族特色的时候消失在我们的眼中了。

基地内的企业每制作一分钟的动画可以获500元的津贴，以一集10分钟计算，每制作一集制作企业就可以获得5000元的津贴，以此做个365集就能获得180万的津贴，这还不包括在电视台播放所获得播放费。这么香的窝窝头自然是引来了一大群争食的人，天知道这一些每天做着超低诚意而且超低成本的FLASH动画的人，当没有了这些补贴后还会不会嚷着要振兴祖国动漫产业。除此之外，某些上级好大喜功，对规模




▲拥有丰富经验的香港馆是B馆里展位面积最大的参展商，他们的舞台活动总是不停息，本土游戏比赛、香港动漫文化体验游戏、街舞……他们总是能把观众牢牢地钉在原地。是整个展会最成功的展位。

大、能创造“政绩”的大型企业热心“扶持”；对于刚起步的真正有心从事这项事业，但不能创造大效应的中小企业、工作室却视而不见，嘴上支持却没有半点实际的举动。导致最后富者越富，贫者更贫。表面上衣着光鲜内里却是一副病态。如果再不重视这些问题，中国动漫将很有可能浪费了现在这样良好的形势，变成一堆泡沫，膨胀到极致后瞬间爆破，最后消失无踪。



▲同样在B馆的Bandai的展位，这次除了设置扭蛋机和售卖模型外，展商还准备了各种小游戏和模型教室。并设置了原比例的RX-78的手部模型供高达控们拍照留念，感动啊。(TvT)



▲Bandai的舞台，上面赫然供着两个真人高的神机ZETA和ν。两神机旁还各有一台HDTV滚动播放历代的OP。每次走过俺都会忍不住跟着电视OP唱个几分钟才走，其中一次身旁几个不认识的观众听见俺在唱就也跟着一起唱了起来，唱完后相视一笑。啊！喜欢高达的果然都是好人啊。((TvT))

话说回来，貌似曾经的中国动漫都一直是儿童向居多，动画以及漫画始终都被认为是给儿童看的。近几年虽然已经有好转，喜欢动漫也不会被说幼稚，但是有一些前辈们就纳闷了，既然青少年们也喜欢漫画，怎么他们都跑去看日漫，不看咱们自己的动画？在B馆国外展区和E馆售卖区是青年观众聚集最多地方。这两个馆恰恰也是国外尤其是日本动漫画企业及产品最集中的地方。《火影》、《死亡笔记》、《高达》这些摊位及产品都聚集着大群的青年动漫爱好者，他们会为自己喜欢的动画买一条头带，为喜欢的动画买一盒200元的模型，为喜欢的动漫作品大把挥洒金钱购买他们的周边。

每个人的年龄阶段都有着他们不同的精神




▲在E馆贩卖区拍到的一个专卖经典动画DVD的展商展位上贴着的希曼和希瑞的动画，不知道现在还有多少人知道。俺看到后可是小小地激动了一把。真想立刻找把东西从背后拔出来后喊一句"赐予我力量吧"。

要求，当一个人成长到一定程度的时候，那些少儿程度的事物已经不可能满足他们的精神需求，他们渴望对新鲜事物的接触，他们希望从中得到一些合适他们的东西，学习到一些他们认同的道理，得到一些能令他们兴奋的东西。这对于只注重低龄，在青年成年阶层的领域还是空白的中国动画根本不可能满足他们，而各年龄层向作品都不曾缺乏的的日本动画能占领中国80%的市场也就不奇怪了。俺个人认为其实无论动画也好、漫画也好，它们都只是一个平台，就像电影一样是让人们表现思想，寄托梦想的平台。这个平台是全民的，不是某个年龄阶段特有的，有少儿爱看的动漫画为什么不能有成年人爱看的动漫画？希望中国动漫能尽快跨过这道心理的坎。

最后还是回到正题，本次展会展期6天，人流量达到43万，现场成交额6亿元人民币。这个第三届中国国际动漫博览会交出的成绩单，创下了历届中国动漫展会的人流和成交额的最高记录。中国动漫经过3年的努力现在已经初具规模，虽然还有很多不成熟的地方，还有很长的路要走。所以，咱们才更应该对现在的取得的进步表示认同，并一起支持中国动漫。身为一个中国的动漫饭，俺认为这是咱们理所当然应该做的。杭州，明年再见。



▲这次博览会仅有的一组show gril身边总是围着一堆摄影师，话说这场馆里都是小孩子，用穿这么清凉么……

# 米饼教室

## 购机篇



栏目主持：米饼

**米格：** Hi，大家好，栏目主持米格再次参上。不知道大家对我们米饼组合的这个新栏目满意吗？我们的目标可是扫除大家对 PSP、NDS 的所有疑点，从最基础的东西开始说起，让你也一步步地成为掌机达人哦。所以还希望各位看官不要着急，多多支持我们的栏目，我们一定为大家奉献更多更好的内容！下面就请跟着米饼一起来看看如何才能买到让你称心如意的 PSP 吧。

**软饼干：** Hi！大家好！转眼又到了"米饼教室"的时间了，在上课前先来个突击检查，以下有几道题目，准备考察下各位玩家的游戏知识。（每题 10 分，总分 100 分）

1.什么是PSP？

A.手机 B.PS2的改良版 C.照相机 D.掌上游戏机

2.PSP 是谁发明的？

A.火星联盟 B.比尔·盖茨 C.宫本茂 D.Sony

3.PSP 买回家以后，我们该怎么打开它？

A.等他它自动打开 B.寄给米饼来打开它 C.用锤子砸开 D.拨动主机右侧开关

4.什么是 UMD？

A.不明飞行物 B.暗器 C.无人监测飞行器 D.PSP 专用格式盘

5.什么是记忆棒？

A.一种冷饮 B.记录卡 C.人工智能记忆体 D.闪存

6.如何检验机器是不是翻新的？

A.用牙咬一下测试硬度 B.用PH试纸验一下 C.看人品 D.查看机器有无磨损的地方

7.什么是原装电池？

A.金霸王电池 B.圆形的电池 C.电池还有组装的？ D.Sony 原厂生产的电池

8.怎样识别坏点？

A.关掉屏幕看 B.带着墨镜看 C.把小P垂直90度摔下查看死机画面 D.使用单色壁纸查看

9.怎样才能分辨硬降和软降？

A.问老板 B.用放大镜看 C.靠猜 D.看主机是否被拆过

10.PSP 如何软降级系统？

A.三年级的哥哥把它给二年级的弟弟 B.从5楼扔到4楼 C.让软饼干来降级 D.通过破解软件

以上题目如全答对，那恭喜你，你不用看下文了。如果答不对，也要恭喜你，请继续往下看吧。（一 一）

**米格：** 想买 PSP，当然是找我米格啦！

**软饼干：** 小子又在吹嘘了……买机第一条，最好带上一名有购机经验的玩友。买机第二条，仔细阅读我们这次的购机教程。(^_^)下面还是说点实在的吧，购买PSP最先要看的就是主机版本，这里所说的版本并不是指日版美版，而是 PSP 系统固件的版本。

**米格：** 对，从出厂之日起，PSP 系统版本




▲在这里查看PSP版本，1.50版才是王道！

经过了许多次升级，从刚开始的1.00到最新的3.40，经历了10多次的升级，而对于想要玩破解和自制软件的玩家则必须要购买1.50版本的PSP。目前市面上的PSP都已经是出厂版本2.70以上、通过降级降到1.5版本的PSP，而降级又分软降和硬降两种手段。

**软饼干：**我过年帮朋友们买的可都是软降机器。相比硬降手段、软降级无需拆机、不会出现无线网卡Mac地址不匹配、UMD加密序号不匹配等不良现象，因此推荐大家购买软降机器。当然价格上软降机也会稍微贵一些，不信就看看“小米带你逛市场”吧。

**米格：**谢谢饼干帮我打广告啦！另外，鉴别软硬降可是有一定技巧的。首先当然是仔细看各处螺丝口有没有划痕；其次就是取下电池，看下方的贴纸有没有被揭开的痕迹。顺带一提，这些方法也可用来鉴别主机是不是翻新机。网上还有介绍通过查看PSP UMD盖上出厂日期以及使用降级程序来分辨的方法，不过这些方法都过于复杂，感兴趣的玩家可以多上网看看哦。

**软饼干：**你说的电池下面的贴纸不会就是这里吧？





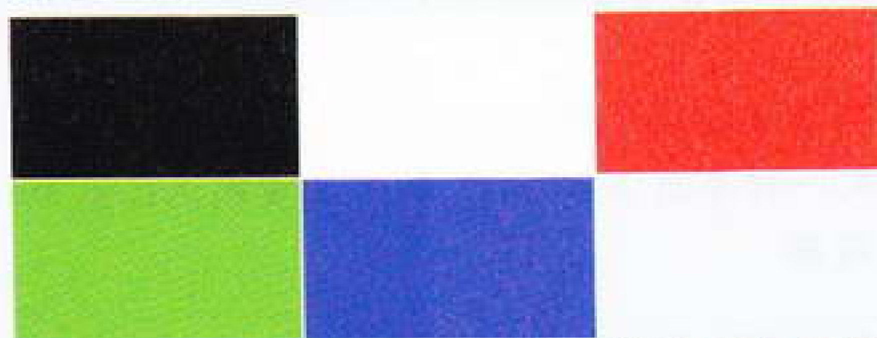

**米格：**(o_O)原来我的机器是硬降机啊！呜呜呜！

**软饼干：**(—_—b)你小子不会现在才发现吧……

**米格：**还是进入下一个环节吧……当鉴别完PSP的版本后，就该进入坏点测试的环节了。

**软饼干：**进入这个环节前，还是先说说什么是坏点吧。广义上的坏点包括亮点、暗点、死点和彩点。亮点和暗点看了字面意思大家也应该明白吧。而死点则是指那些无法显示任何内容的黑点，彩点则是指发色错误的点。按照Sony的官方说法，PSP屏幕坏点在三个以下都算正常，不过我们的目标可是要买到完美主机哦！

**米格：**没错，下面就由米格来“借你一双慧眼吧”。坏点的识别主要依靠纯色图片，而大家都知道世界上任何一种颜色都是由红、蓝、绿三种色彩组成的，因此只要有这三张图片再加上黑、白两色，我们就能鉴别出所有坏点了。前三种色彩主要是用来鉴别死点和彩



点，看到色彩显示不正常的自然就是有问题的点啦，而后两张黑、白图片则是用来鉴别亮点和暗点的，最好在开启PSP最大亮度后在黑暗的环境中仔细观看。

**软饼干：**这些专门测试屏幕坏点的图片我们可以在levelup网站下载，地址是http://pocket.levelup.cn/html—news/2318—1.html。当然你最好先问朋友借根记忆棒，这样就不怕店家到时为难你啦！如果没有这些图片，就要靠更换PSP主题、观察开机黑屏瞬间以及进入游戏前的白屏瞬间来检测坏点了。还有一点要提醒大家，PSP本身是没有封条的，因此不存在开封问题，如果JS说什么没有开封不让



■上面有方块图标的这个就是屏幕亮度调节键。

而不为？

**软饼干：**（i_i）原来是这样啊，对于我这种喜欢看片的人，线控可是超有用呢。如果要单独购买线控，应该注意哪些方面呢？

**米格：**首先是光泽，原装线控喷漆的表面光泽非常好；其次是刻字，原装耳机刻字精细且深度均匀；再次是编号，原装耳机在插口处有编号。现在的组装耳机仿造程度越来越高，不过手感和耐用度上毕竟还是原装的好，辨别时大家可要小心哦。

**软饼干：**原来一个线控也有这么多学问啊。看来购机要注意的细处还真不少呢。

**米格：**线控说完了，顺便也提一下耳机吧。耳机推荐MX500、CM7、E2c、PX200这几款，再低端的耳机可就很难表现PSP强大的音效了。

**软饼干：**怎么你说的这几款耳机我在游戏店都没有见过啊……（-_-b）

**米格：**耳机当然还是要去音响店买啦！这些都是老品牌了，市面上基本都买得到。当然，耳机也有组装、原装之分（其实仿货就是假冒伪劣产品），辨识耳机的方法可就有很多种了，外壳、海绵、线芯、接口都是需要注意的地方。不过说到底，还是靠耳朵辨别低音、高音的音质最重要。买耳机时最好带上一个正品耳机来做对比，有了参考，就不怕挑错东西了。耳机也是需要保养的，买了好耳机一定要好好待它哦！

**软饼干：**没想到你小子还是个耳机控。不错不错，就这么定了，明天陪我去买对耳机吧！

**米格：**明天不是截稿吗？不然我们两个这么晚聊什么购机啊……

**软饼干：**忘记了，还有特快没有写，我先去打游戏啦！

**米格：**没人性的，码字又靠我一个人……爬格子去，我们下辑再见！对了，还有还有记忆棒、贴膜这些必备配件没说呢。不过篇幅有限，还是放在下辑来细说吧！欢迎大家继续关注我们的“购机篇（2）”哦。

查坏点，那纯属欺骗行为。

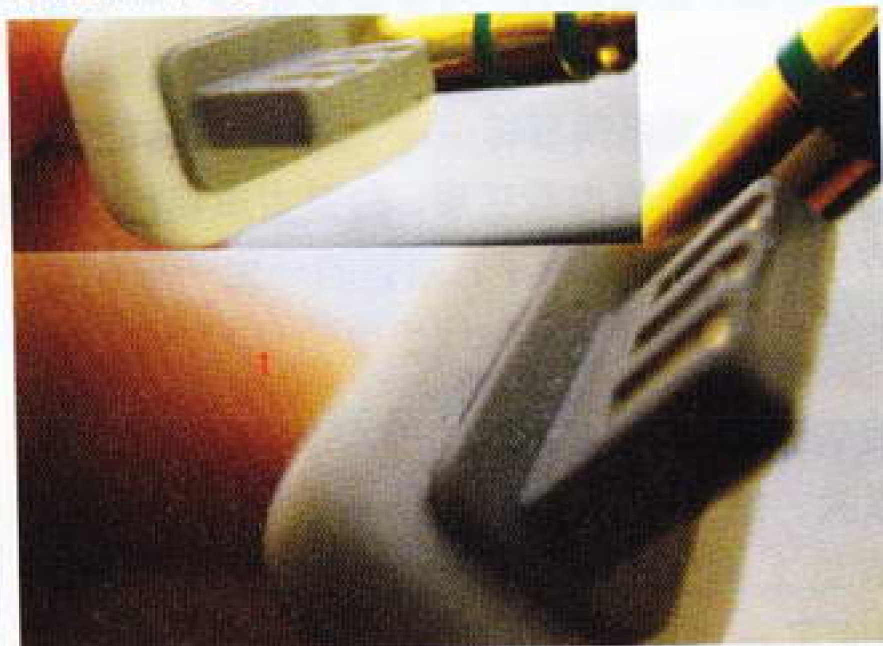
**米格：**又有JS说开过的机器不会有时间、语言和主机名称等出厂设置，所以不让你开机，这也纯属扯淡，因为可以通过恢复出厂状态来再次将PSP伪装成新机。另外，长按PSP屏幕亮度调节键会关闭屏幕，许多奸商常常会利用这种方法来证明PSP无坏点，屏幕都关了当然看不出坏点啦！所以大家一定要在这时提高警惕哦。（^_^）

**软饼干：**怎么样，听我们介绍了这么多，各位看官一定能买到一台称心如意的豪华版PSP了吧？

**米格：**水人又露馅了……我们最常购买的日版PSP豪华版，貌似已经，停产，很久了……

**软饼干：**怎么可能？我过年去买时还有很多呢！

**米格：**那些都是JS们用普通版+配件“组装”的。现在国产仿制内囊包、线控、耳机和记忆棒那么多，配一套来就多赚100多，何乐



# 掌门人

主持：马修
插图：西瓜树



由于提前拿到了《最终幻想战略版 狮子战争》，为给大家带来第一时间的详细攻略，本辑特别增加到224页，定价不变，加上本辑口袋光环改版成迷你DVD，这两重好礼一起送上，相信一定会让大家满意。

## 小编故事之宇轩屠龙

某天，软饼干忽然来了兴致，于是大家决定再去杀一把《怪物猎人》。响应号召者有米格、宇轩和《游戏城寨》的白夜。本次的任务是秒杀双轰龙。宇轩和米格一开始就与“小轰”来了个亲密接触。突然，一行小字出现在大家的屏幕上——“宇轩力尽”。“38秒，死神又刷新了他的最快死亡记录。”宇轩感受到了周围黑影所散发出来的强烈怨念。这时候，御前统领软饼干上场了，白夜的“乱抡斩”加米格的闪光弹，第一头轰龙还未来得及吭声就呜咽断了气。三人正挖得起劲，第二头轰龙追着宇轩跑了过来。来势不妙，白夜带头钻进了一旁的小洞……5秒钟后，屏幕上出现了第二行小字“宇轩力尽”。对此，白夜师父带头做出了自我批评，“怎么可以这样，我们应该团结，有福共享，有难同当，照顾新同事嘛……”感动得宇轩泪流满面，当即吹了一曲“笑傲江湖”——“全员HP大回复”。饼干当肉盾猛顶，白夜主攻猛抡，米格闪啊闪，宇轩吹啊吹，第二头轰龙终于在众人的齐心协力面前结束了它短暂的一生……

祝“掌机王”的LIKY姐、紫枫姐、胧月姐、琉璃姐、饼干姐、咕噜姐、澄香姐、马修哥、米格哥、雷伊哥，五·一快乐。

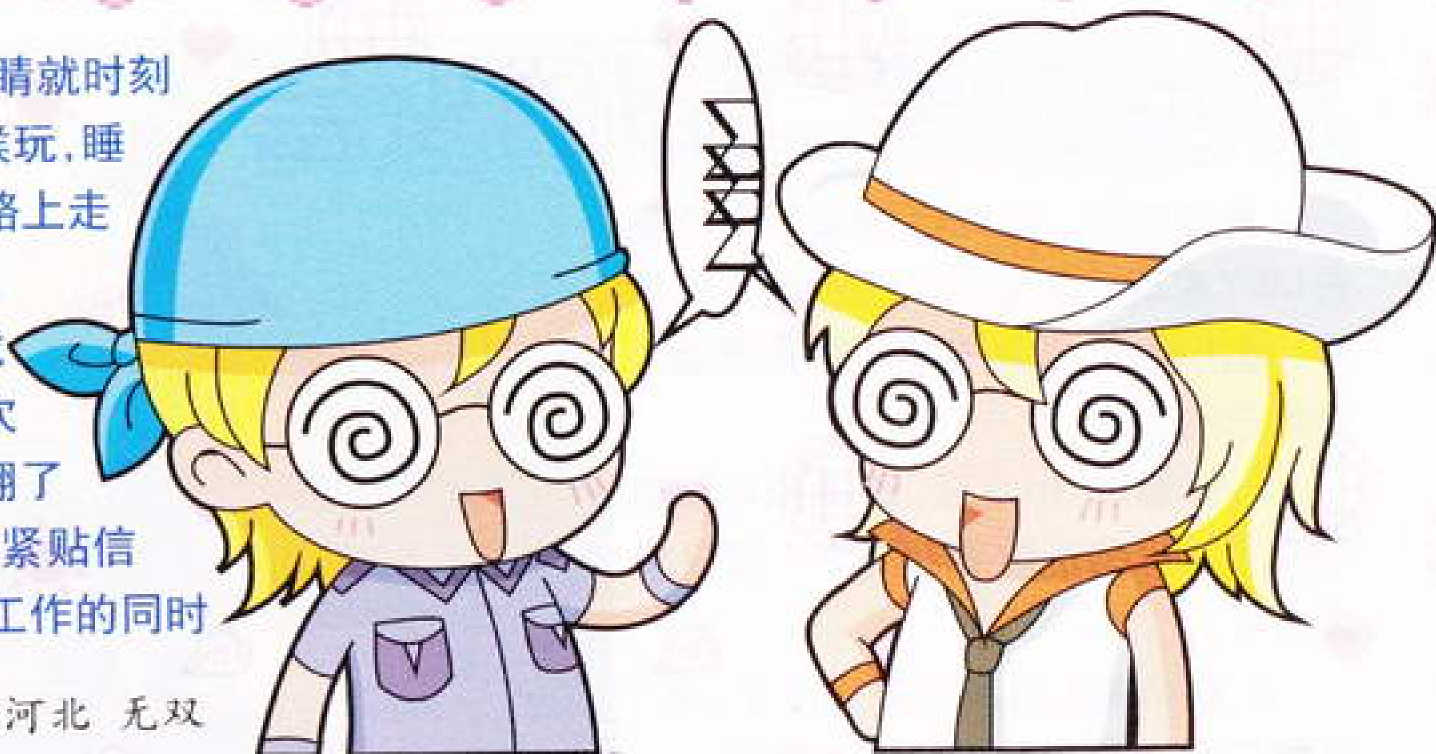
鞍山　李军

**胧月：**我说最近深圳怎么老是大雨倾盆，原来是因为办公室里有这么多姐姐，老天爷泪流满面了。

**马修：** **雷伊：** **米格：**很庆幸，我们还是哥哥。(−_,−)

自从有了PSP，我的眼睛就时刻都处在紧张状态。吃饭时候玩，睡觉躺下玩，上课桌里玩，路上走着玩……在一年时间中，我每天持续着8小时的战斗时间，终于在最近的一次体检中，我的眼镜度数又翻了一倍。于是我现在将眼睛紧贴信纸，提醒各位小编：请在工作的同时保护好你们的眼睛啊！

河北 无双



**米格：**其实说起来编辑部里带眼镜的还真不算多呢，不过我们也的确没到每日8小时都在打机的境界。

**软饼干：**555，米格你倒说得轻松，每辑我做攻略可都是每天20小时大战啊！

亲爱的《掌机王SP》小编，你们好啊。我这次来信主要是想问一下，怎样的投稿才能登上《SP》呢？我之前给你们投过两次稿，但是一点消息都没有，郁闷死了。我投稿主要是想储钱买PSP，目前自己已经有了1000元的奖学金，但是每本《掌机王SP》10元算，一年就得240元啊，我一年只有100元，这钱就越储越少了啊，何时才能买到小P啊？于是我才想到了投稿的。

广东 donald

**马修：**征稿的栏目和要求在《〈掌机王SP〉征稿启事》中已经有说明，这里强调几点：1.投稿前请务必用Email联系小编，一来防止撞车，比如攻略，有时在游戏出来前就已经计划好谁来写了；二来就是看题材是否合适。2.尽量用Email投稿。3.文笔流畅是前提条件，而像自由谈、专题类的文章，除了文笔流畅，与众不同的创意也是能否采用的关键所在，比如自由谈，游戏生活都写游戏经历、游戏评论都按画面音乐系统的固定格式去评，那就很千篇一律了，因此创意也是非常重要的。此外，致力投稿也别忽视了学习，毕竟奖学金也是笔收入呢。

PSP与iDSL可看成是相近的掌机，但iDSL似乎更脆一点……我买个二手的iDSL，才买了一个星期就摔坏了（虽说是从二楼滑下来的），但质量似乎确实有些问题），可我同学的PSP就怎么摔也摔不坏，再加个硅胶套，简直就是“无敌防震型”，可怜我才摸了一星期，唉！现在我终于又有1000多元，可以买个二手的了，但是买NDSL还是买PSP呢？我想听听马修先生的意见。

苏州 沈腾蛟

**马修：**从二楼滑下来的……不知道你的“滑”字做何解释。你同学虽然也经常摔机，但加个硅胶套也算多了一层保险，不管怎么样，你以后要注意，否则再结实的主机也经不起你们这么摔。至于买什么机器，还要看哪个机器上你想玩的游戏多。顺便回答下《掌机王SP》上市的问题，《掌机王SP》大约是一个月两本，上市前我们会在Levelup上发上市贴。如果你买书不方便，那就按“邮购信息”的地址汇款邮购吧。

各位编辑你们好，虽然我高考临近，亲自玩游戏基本成为奢望，但还是会在闲暇时间回想玩游戏时的情景（尤其是晚上临睡前躺在床上的时候）。突然觉得，自己对“《传说》系列”很上心，自以为在某种程度已经达到了FAN的境界，实际却是个半吊子，因为我除了把GBA的《幻想传说》通了三五遍，就只认真玩过了PSP的《世界传说》。虽然GBA上的《世界传说》的2、3代我都玩过，但都不是很喜欢，NDS上的《传说》更是只闻其名而不见其形……

北京 殷来斌

**马修：**呵呵，玩不到游戏，临睡前去想会……我当初也是这样的。其实FAN，也就是“迷”，关键是看你对这游戏有多喜欢，而并非看你对这个游戏有多么了如指掌，更不是整个系列不分好坏地去喜欢，相信以后你会接触到更多的《传说》。

# 小编故事之假日聚会

某日休假，受LIKY邀请，众小编去LIKY家玩，话说LIKY住的地方真是好，依山傍水、绿树成荫，那天活动的记录总结如下：

1. 体验过Wii之后，琉璃和马修都动心了，只是不知道这两个人何日才能出手。

2. 众小编去打高尔夫，除了LIKY是第二次，其余人都是第一次打……后来，旁边一个大叔主动给我们当了教练。



▲大家猜猜这个背影是谁？

3. 打麻将，澄香在宇轩的指导下诈胡一次，当相公一次。然后宇轩亲自上，结果诈胡两次，当相公两次。

4. 琉璃用MII画《掌机王SP》的所有文编美编，画雷伊时越画越像胧月……不过倒有几个画得还是非常神似的。

5. LIKY和女朋友的厨艺都不错。

---

总听大家说拿PSP砸人会怎么样怎么样的，昨天我就冒着生命危险做了这么一个PSP伤人测试（虽说纯属意外）。之后得出以下结论——

**PSP受损状态**

1. UMD、记忆棒以及电池盖等都弹出。

2. 如果是开机状态，主机会自动关闭。

3. UMD仓会由于因撞击的力道出现不同程度的松动。

**被砸之人受损状态**

1. 被砸部位会出现浮肿现象并伴随强烈痛感，第二日疼痛会稍加减退，第三日基本痊愈。

2. 不会出现脑震荡以及昏迷等比较严重后遗症。

结论：PSP无论是从成本上还是伤害程度上都不适合作为武器使用。

PS：想做以上测试方法非常简单，只要在脾气火爆的老爸对你说话的时候专心致志地玩你的PSP即可，测试成功率很高……

沈阳 霍羿霖



**宇轩：** 就算你写明了“测试方法”，一般也没有人舍得轻易尝试这个吧，不过还是要感谢你这个大无畏的牺牲精神为我们做出了这么全面的测试。



**琉璃：** 其实我觉得你也受到一个致命的伤害——心疼了吧？



**马修：** 看你的测试，应该是PSP失手砸了某人的额头吧？实际上，以PSP的硬度，如果往头上的要害地方用力砸，是非常危险的。以前某摇滚女星就用手机砸死了男友，关键不是看手中的东西多重，而是看用多大力气往哪砸。

---

我在这里先祝个位小编身体健康，我在这里有几个问题要问，希望小编能给个回复，我在这里先说声谢谢了。

1.《掌机王SP》52辑的汉化讯息台里说《口袋妖怪 钻石》已经开始汉化了，为什么到现在还没有出？

2. 上掌门人和交流空间，是随机的，还是写得比较好的可以上？

3. 小编们经常谈到深圳，你们是在哪里工作的啊。

吴鑫伟



**马修：** 我来回答吧。1. 汉化是个人行为，具体什么时候出还要看汉化小组的进度。其实国内汉化由于没有商业利益，因此我们也就不要计较太多了，想玩到的话就继续支持吧。2. 虽然是随机的，但是还是要选文笔流畅些的和内容值得一看的。3. 就在深圳啊。

PSP上的《KANON》哪里有下载啊？最近看了《KANON》的动画，被感动得一塌糊涂，想找游戏玩一下，推荐小编们也看看。



**胧月：**用Baidu搜索一下应该不难找，我是在www.pspper.com下载的，不过会出现死机的现象，残念。至于动画本身么，私下里我一直用"宇宙级神作"来形容。

终于拿到新的《掌机王SP》了，迫不及待地拿出光盘，发现了一个问题，怎么最近几辑"口袋光环"的新作试玩，用的NDSL全都亮着红灯，是电费太高舍不得充电吗？

四川 滕玺



**马修：**不得不拜服您的观察力，小编审碟时也没留意到NDSL全都亮着红灯。不过因为没有一次在录制时断电，所以小编们也就没在意。至于原因嘛，只是电量还够用，所以就没去充，公司可不限制小编们用电哦。

今天我终于忍不住了，决定在信中好好地发泄一下内心的不满。由于本校学生大多数来自于X县，所以不少人都是土包子，土就土吧，让人气愤的是，那些个人仗着自己玩过几款破游戏，就自称游戏专家说三道四，还把自己游戏技术吹得多么好。更气人的是，他们说："玩掌机的人不为父母着想，糟蹋父母的血汗钱；如果父母心甘情愿给买还不如不要。"还有人居然说："如果买PSP，还不如去买台2手电脑。"他的话不仅辱没了我，也辱没了广大掌机玩家，我当时肺都气炸了，心中顿时产生一个念头——此仇不报非君子。"于是以一对三的阵势开始了一场《KOF》比赛。



**马修：**这位朋友看来真是气到了，其实人的成长环境不一样，产生的认识也就不一样，从你的来信里看，你从小玩掌机，所以对掌机感情非常深；你同学应该是从小打电脑游戏，所以才说出"买PSP还不如去买台2手电脑"这样的话。其实呢，对于没有收入的学生来说，谁都没有资格说别人糟蹋父母的钱，玩什么更是个人喜好。不过高中时期正是急于表达自己感情的年龄，而言语伤害了别人也常常在不知不觉中——不要太计较啦，人的观念除了自己随着年龄增长而改变，想通过辩论和争吵来改变他人观念基本没有可能。给你出个主意，别人再说这些，你直接戴上耳机听歌好了，让他们说去吧。PS：你们最后的解决方式很出马修的意料哦，看来你和那三个同学也是朋友吧？

对付凶恶的人，就要比他更凶恶；对付卑鄙的人，就要比他更卑鄙；对付潇洒的人，就要比他更潇洒；对付有PSP的人，就要……砸他的机！

常州 某长年无机的怨念人士



**胧月：**矛盾了，人家拿着PSP潇洒的时候你应该比他更潇洒，既然要比他更潇洒就不能做出砸机这等不绅士的事情。



**马修：**当心机主的PSP损坏后做出不理智的事情（具体参看上一页）。







在61辑小编寄语里看到LIKY老大的视力问题，深表同情。在这里教LIKY及众小编一个保护视力的办法，比较有效，一定要试一试。每天早上醒来后，先不要急着睁开眼睛，双手互相摩擦到发热，然后用手轻揉双眼及眼部周围的穴位，揉到双眼感觉有些发胀即可。接下来让眼球转动，就像眼保健操那样，转动1～2分钟后闭眼不动1分钟，缓慢起身，再睁开眼睛。全程双眼不要闭得太紧，尽量不要睁开。这是一个老中医教我的，希望对小编们有用。

武汉 hoshimo91



**胧月：**感谢这位读者朋友提供的自然疗法。不知道在其他时间这种方法有没有效，早上起床的时间对于我们来说可是赖床的宝贵时间……

**马修：**其实保护视力除了劳逸结合、对眼部实施保健按摩（实际就是眼保健操），日常的饮食营养涉入也很关键，比如牛奶（钙）、植物油（铬）、动物内脏（维生素A）、胡萝卜（胡萝卜素）、花生（维生素B1）、瘦肉（维生素B2）、新鲜水果蔬菜（维生素B2）、肉及豆制品（蛋白质）。





前几天陪朋友去买PSP，进到店里发现老板的生意还挺不错的，边上一对情侣也在买PSP。他们貌似正在挑坏点，我凑过去一看，差点晕倒，那PSP都没开机，而那一男一女正在对着屏幕看坏点……老板还在一旁说：“怎么样？是没坏点吧？我们这的机器基本都没有坏点的。”我当时想揭穿的，但怕被老板骂……

上海 张卫华



**软饼干：**看吧，不懂就要挨宰，提高游戏知识是多么重要啊！饼干顺便要鄙视一下那位奸商。

**马修：**做个反面教材吧，大家买机时也要严防JS来这一手。





我们班有一位和我一样的《掌机王SP》FAN，不过他早已到达入魔境界。有一天早上自习趁老师不在，他拿起《掌机王SP》站在讲台上，万分感慨地说到："啊！这就是神的杰作啊，太经典了，看过此书者速速来这里自卑吧！啊哈哈哈……"顿时全班一阵……（我晕，书出得是不错，但这也太夸张了吧）。

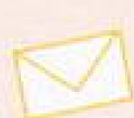





**马修：**你同学的好意小编领了，不过宣传的方法确实夸张了。




## 《掌机王 SP》邮购信息




目前《掌机王》读者服务部有以下几辑《掌机王 SP》可供邮购：《掌机王 SP》第 9、12、13、14、15、16、17、22、23、24、25、26、27、31 辑，以上每辑定价为 12 元。《掌机王 SP》第 37～43、55、61、62、63、64 辑，每辑定价 8.8 元。以上邮费全免。

**邮购地址：兰州市邮政局东岗 1 号信箱　《掌机王》读者服务部（收）　邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或 Email 联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。**



## 继续期待大家的意见和建议



先请大家放心，无论是平信、Email 还是发在论坛，大家的意见和建议小编们都是逐一看的。有什么意见和建议，或者你对某个游戏的看法和评价，就告诉我们吧。**平件及 Email 地址请参看邮购信息。也可以登陆 levelup 论坛（http://bbs.levelup.cn/bbs），在 PSP 讨论区和 NDS、GBA 讨论区置顶的意见收集帖中提出。**

## 《掌机王 SP》征稿启事

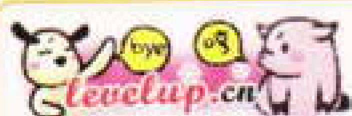
《掌机王 SP》是大家的，《掌机王 SP》欢迎大家踊跃投稿！有没有水平，有没有天赋，只有试了才知道。《掌机王 SP》以下栏目面向广大读者征稿，欢迎大家积极踊跃投稿：特快专递、攻略透解、研究中心、火热秘技、专题企划、口袋剧场、玩转 PSP、玩转 NDS、硬软综合站、画廊剧本、画廊画稿、掌机王自由谈、专区地带各个专页、封面、热血最强、超级玩家。

### 投稿要求

**攻略最好为当月游戏；研究题目为当月、前月游戏或不朽经典游戏的研究；口袋剧场为游戏及玩家的相关故事小说；玩转 PSP、玩转 NDS 和硬软综合站都以新的硬件软件或新奇的硬件软件为主；画稿为故事型的画稿。投稿前请用 Email 和小编取得联系，大篇幅的稿件请尽量以 Email 形式发送。**

**平信及 Email 地址请参看邮购信息，来稿请注明投稿字样及所投栏目名称。**

# levelup.cn 坛友互动专栏



来到编辑部以后，上levelup看新闻和逛论坛依然是每天必做的事情。这两天发现猪笼城寨上有许多有趣的图文贴，内容都十分搞笑，特地拿出来给大家分享一下，希望大家看得开心。

栏目主持 宇轩

## [分享] 一只猫的"犯罪"全记录

楼主：linsunday

http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=12&ID=435530&page=2



1 那是一个明媚的春天



2 我看到了她，让我心动的猫



3 我被她的美貌打动



4 但她竟然和别人约会，还……



5 我伤心欲绝，借酒浇愁



6 我决定用这个方法吓吓他，打他的PP



7 但我的枪法不好，一失手打死了他



8 我只好东躲西藏



9 在冰冷的黑暗中度此余生……

## [分享] 教你如何吃垮必胜客

楼主：tt123456

http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardid=12&replyid=435515&id=435515&page=2

如果去过必胜客那就一定会对必胜客的沙拉有很深的印象吧，小小的一个碗就要收几十元！对此，我的family有针对性地科学地研究了沙拉的堆砌技巧，现不吝为大家奉上。



一、首先准备一个碟子，里面放准备堆上去的材料和用于粘贴的沙拉酱。



二、在碗里面结实地填上许多材料，碗沿上合理的贴上整齐结实的胡萝卜条。



三、在已经填整齐的碗的内圈整齐地放上形状合适（能摆一个圆）的大菠萝块。



四、再在菠萝圈中间填上你喜欢的小东西。（黄桃是上选哈，再弄点可以填缝隙的小豌豆。）



五、内圈抹平摆整齐以后再在外圈（胡萝卜条上）再整齐地摆上一圈菠萝。这步是第一层地基，一定要保证整齐，侧面看要正！

这就是最终结果：



**第4楼 linsunday**

强啊！学习一下，下次去。

**第14楼 阿库拉莉茵**

吃沙拉听说可以瘦身，这个吃了，我怕……

**第15楼 tidus227**

真强，服务员的脸色肯定会很难看。

**第75楼 Anyway**

要是就点沙拉的话，可能会吃回来的说。加上PIZZA就别做梦了！

必胜客成本之低，低到难以想象。每到月盘的日子，偶总是这样想的。

**第68楼 狂华**

技术帖，明天就去尝试。

讨论内容为保证阅读效果，将在不影响发帖人原意的情况下进行整理，如标点、语序、网络词汇等。

levelup论坛掌上游戏专区（http://bbs.levelup.cn/...）掌机玩家自己的论坛。

# 掌上影像馆

自从小P升级到3.30之后，就一直在寻找传说中的高清"HDAVC"观看。有读者来信问为什么自己转的高清AVC在容量上比原来格式的大了许多，但是画质的提高却很少。其实这是片源问题造成的，一般来说，rmvb格式的视频文件在解析度上都达不到720×480的要求，所以想要高清的效果，最好还是直接使用DVD作为片源吧。

文 宇轩

## 苹果核战记



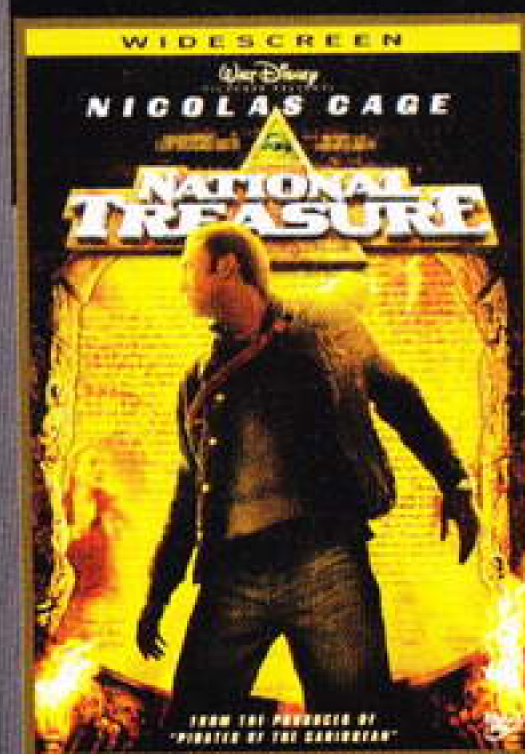

根据漫画家士郎正宗作品改编的本片是日本动画史上为数不多的几部3D动画之一。公元2131年，一场非核大战让地球成为一片废墟。一名叫迪娜的女战士与外界完全失去了联系。危急时刻，她的前男友普里亚斯突然出现，将迪娜带往神秘的乌托邦——奥林匹斯。实际上，普里亚斯已经不属于完全的人类，他告诉了迪娜自己发生的一切：由于在北非前线受了一次重伤，他只有换掉所有被损毁的身体部分才能存活。迪娜还发现奥林匹斯已经成为新世界的中心，这个新理想国由于政治真空正处于不稳状态。当迪娜看到市民随和满意的面容，她对这座城市的平静产生了怀疑。原来，居住在奥林匹斯的模范居民大半都是克隆的改良人，克隆系统"Bioroid"就是为了造福人类，促进人类社会的稳定性才诞生的。人类和改良人到底能否共存？迪娜必须拿起武器，依靠自己的双手来寻找答案。

《苹果核战记》采用了流行的动作捕捉技术制作，担当这部分拍摄的演员是活跃于舞台和电影界的三轮明日美和秋本翼。幕后人员首先捕捉了开场的6分钟动作戏，其余的95分钟在后来的制作中一气呵成的。用于动作捕捉的VICON系统开发初衷是用来进行医疗研究，结果却被普遍用于电影拍摄和游戏开发，还真是有意思呢。

苹果核战记　Appleseed
导演：荒牧伸志
声优：川上友子、小林爱、小山茉美
类型：科幻／动画／动作
对应机种：PSP／NDS
影片格式：480MP4／PMPAVC／DPG2
影片大小：634MB

下载地址：http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardid=61&id=436972 以及下方相关资源 注：请使用迅雷下载

## 国家财宝




说起尼古拉斯·凯奇的名字，想必大家一定不会陌生。这位影帝前不久刚刚拍摄了漫画改编电影《恶灵骑士》，在票房上取得了不错的成绩。《国家财宝》是他当年重新打入主流商业电影的回归之作，而且题材是非常讨好的冒险寻宝类，被誉为新一代的《夺宝奇兵》。实际上，凯奇早就被看作是新派动作片的接班人，以他不肥不瘦的结实身材、硬朗又不失温情的做派、广泛的观众层，本就适合像《国家财宝》这样有内容的商业动作片。

本·富兰克林·盖茨(尼古拉斯·凯奇饰)是一个喜爱考古的冒险家。小时候，祖父告诉了他一个惊天秘密，美国的开国元勋富兰克林曾在某一处埋藏着巨额财富作为战斗储备金。这笔巨大宝藏的历史要追溯到距今4000多年的古埃及，在当时，每位下葬的法老都带着庞大数量的陪葬。在之后漫长的历史中，这些财富几经易手，最终漂洋过海运到了美洲大陆，成为了新生的"国家财宝"。在这个故事的提示下，盖茨发现线索就隐藏在任何一张普通的美元纸币之中，它上面印着的共济会标志，一个金字塔上的眼睛图案正是打开宝藏的关键，原来财宝地图就隐藏在美国《独立宣言》之中。二十年来，这个秘密一直萦绕在本的心头，他总梦想着找到这笔资金。另一方面，英国富豪冒险家伊恩也盯上了这笔巨额财富，并屡屡使出杀招暗中对付本。伊恩和手下潜入国家档案馆的举动，很快引起了FBI的注意。于是，这个由三方构成的寻宝队伍，开始了一段相互斗智斗勇的冒险旅程。

国家财宝 National Treasure
导演：乔恩·图泰尔泰博
主演：尼古拉斯·凯奇、哈威·凯尔、乔恩·沃伊特
类型：动作／冒险
对应机种：PSP／NDS
影片格式：PMPAVC
影片大小：456MB

下载地址：http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardid=61&id=436979 注：请使用迅雷下载

下期预告
蜘蛛侠3



关注业界风云变幻，畅谈苦乐游戏人生，热点大家谈，欢迎大家参与讨论，用你的见解来点评焦点事件，用你的分析去展望市场未来！

# 热点大家谈

## 上辑热点话题回溃之《FF XII RW》和《FF I》

无论是NDS上的《最终幻想XII 亡灵之翼》，还是PSP上的《最终幻想 I》，都是近期非常热门的游戏，各位NDS玩家和PSP玩家，就这两款游戏尽情地讨论一番吧。

《RW》是我第一次接触"《FF》系列"，感觉不错。

NEODANTE

《FF XII RW》的流程太短了，不过瘾，而且也没难度的说……有少许的失望。

jie6613295

《FF XII RW》，纯看CG用。

dyching

感觉《FF》总是炒冷饭。

告死天使!

《FF I》画面感觉好清爽啊，我的童年……

津门の降龙

PSP上首款《FF》（游戏）啊，很不错。

Jeavis

《FF XII RW》的CG还是马赛克，《FF I》是超级旧饭，炒了N遍。

失落的地平线

《FF》乃经典RPG，百玩不厌，旧作只要有提升就支持，新作更追捧。

xzcseed

《FF XII RW》难度太低啊，为什么要做成即时战略那样的战斗呢，要是能照搬PS2的《FF XII》那样的战斗系统该多好。

秋风扫落叶

《RW》的音乐不错，我只想说这个。

幻

本人几乎是不玩即时战略游戏的，但《最终幻想XII 亡灵之翼》，却令我有完成100%任务的冲动。

无我の境地

《FF XII RW》啊，画面已经无所求了，音乐也很赞，就即时战略游戏而言，本作也表现得不错。但是作为一款冠有《FF》之名的作品，耐玩度是不是低了点啊？比《黄金太阳》还短的流程……哎。

鸟山

《FF I》是纯骗钱，《FF XII RW》是打着《FF XII》的名号骗钱。

afeiyjf

《FF XII RW》很好玩啊，玩惯了指令游戏换换口味也不错，音乐是最赞的！至于《FF I》，再经典也经不起这么折腾，反正它再出我也是不打算碰了。

ace_kila

《FF XII RW》玩起来很有意思，有种玩"即时战略型《FFTA》"的感觉。

FM01

我选择了《最终幻想XII 亡灵之翼》。

niou

玩完了《RW》我上PC玩《魔兽3》（比操作），玩完了《FF I》我打开了我的FC（比怀旧）。

兰色的DS

冷饭炒多了就难吃了，尤其是几乎原封不动地拿来，像《FF III》那样的重制版不是能让冷饭吃得更有味道么？只能说SE诚意不足。相比之下全新制作的《FF XII RW》虽然有着一些缺点，但至少是全新制作的，游戏素质也不低，感觉如果是入手的话《FF XII RW》更值得掏腰包吧。

ZeroCustom

怨念《FF I》……在PSP上通关第5回。《FF XII RW》嘛，总会有一天搞一个NDS来玩玩的。

!怪物!

一个是经典的复刻，一个是经典的延续。我的观点是：复刻是一道菜的翻炒，延续是一道菜的补充。

so898

《RW》还算不错，无论画面还是操作都没有辜负我的期望，音乐自然不用说了；但《FF I》就不敢恭维了，可以54，不知道复刻了多少版。

jinjiawei

我喜欢《FF XII RW》，因为我喜欢用NDS玩《FF XII RW》的感觉。

junowu

## 本辑热点话题

### Square Enix

Square和Enix都曾是举足轻重的第三方厂商，合并后便一家掌握了《最终幻想》、《勇者斗恶龙》两大品牌。SE近期的表现非常活跃，本辑的热点话题，大家就都来聊一聊Square Enix吧。

**参与方式**

**请登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn/bbs），在2007年5月20日发布在PSP讨论区和NDS、GBA讨论区置顶的讨论专贴中发表您的看法。**



评论仅代表评论者观点，与本刊立场无关



# 大奖名花有主!

## 《掌机王SP》第62辑大奖揭晓 中奖者名单公布!

获得主机奖的中奖者请尽快与《掌机王》读者服务部取得电话联系，致电时请核对内容并留电。联系电话：0931-4867606

### 特等奖 2名 PSP主机、NDSL主机

| | |
|---|---|
| 齐齐哈尔市 | 高金龙 |
| 南安市 | 刘文新 |






### 一等奖 MD Max掌机 3名 OS掌机 3名



| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 广州市 | 曹洁梅 | 南京市 | 范贝贝 | 宁国市 | 王育翔 |
| 济南市 | 崔楷 | 仁寿县 | 刘彬 | 济宁市 | 王尊龙 |



### 二等奖 13名 NDS烧录卡

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 南昌市 | 姜国红 | 唐山市 | 马迪 | 晋江市 | 姚金钞 |
| 蚌埠市 | 李洪涛 | 郑州市 | 毛澜宇 | 苏州市 | 朱昊诚 |
| 广州市 | 李亮 | 湛江市 | 聂慕寒 | 北京市 | 邹梦宇 |
| 玉林市 | 罗铎俨 | 南昌市 | 熊志刚 | | |
| 佛山市 | 罗家伟 | 宁波市 | 薛剑波 | | |

















### 三等奖 12名 北通、黑角掌机周边

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 徐州市 | 董思光 | 北京市 | 金志 | 南充市 | 潘鼎 |
| 厦门市 | 黄冬青 | 广东省 | 梁志成 | 舟山市 | 任召挺 |
| 南京市 | 黄小龙 | 本溪市 | 刘东昌 | 杭州市 | 朱建贤 |
| 三河市 | 贾昌 | 昆明市 | 刘忠剑 | 上海市 | 朱沈杨 |

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。

# 交流空间

欢迎各位玩友踊跃参加"交流空间"栏目。有意向参加的朋友请将自己的基本资料（参照文中格式）用Email发至pgking@263.net，或者来信寄到"兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）"，跟无数志同道合的伙伴一起分享游戏的乐趣。

**姓名：郭晓静　　昵称：なな**

性别：女　　年龄：17
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《MHP2》、《应援团》、《马里奥赛车》、《山脊赛车2》
地址：云南省昆明市官渡区第二中学高一（7）班
邮编：650233　　Email：gxj2018@163.com
电话：13108691810
QQ：408306613
想说的话：上帝是公平的，不管你有没有掌机，只要有一颗热爱游戏的心就好。

**姓名：张帅　　昵称：可怜的孩子**

性别：男　　年龄：19
拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：《牧场物语》、《口袋妖怪》、《超级大战争》
地址：新疆乌鲁木齐市水磨沟区西虹东路107号锦城花园132号楼7单元202室
邮编：830092　　QQ：273445890
想说的话：看着众多的PSP和NDS游戏，我那个眼馋呐……好在自己快存够钱了，哦耶！祝小编们身体健康，天天快乐！

**姓名：林斌杰　　昵称：woodylin**

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：GBC
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《Jump超级明星大乱斗》、《三国志》、《欢迎来到动物之森》、《任天狗》
地址：上海市金山口金山卫镇横浦村卫北B组3083号
邮编：201512
Email：woodylin2006@sina.com
电话：021－67267185
QQ：642215390　　酷狗：55202738
想说的话：加我QQ，加我酷狗，本人双休日永远在线（童叟无欺）。愿结识天下玩友！

**姓名：尚宁　　昵称：小龙SP**

性别：男　　年龄：18
拥有掌机：小神游SP
喜欢的游戏：ACT、RPG、A·RPG、RAC、FPS、FTG
地址：青海省西宁市路苑小区20－772室
邮编：810006　　电话：13109786273(只收短信)
想说的话：认真对待每一天，对待每一款游戏，对待每一次考试。

**姓名：王安甲　　昵称：肥猫**

性别：男　　年龄：21
拥有掌机：NDS
喜欢的游戏：《无双》、《恶魔城 苍月的十字架》以及美版的RPG和S·RPG
地址：北京市海淀区中国地质大学（北京）61031班
邮编：100083
想说的话：希望游戏可以化解一点忧愁。

**姓名：巩博文　　昵称：巩老大**

性别：男　　年龄：20
拥有掌机：GBA、GBA SP
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《超级马里奥》
地址：黑龙江省哈尔滨市南岗区美苑艺术高中学校高三（1）班
邮编：150001　　QQ：446113647
想说的话：我非常非常希望能得到豪华版PSP，希望大家能和哥们儿谈论游戏的东东。

**姓名：赵荣坚　　昵称：DD**

性别：男　　年龄：16
拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：什么游戏都喜欢
地址：广东省江门市新会区骑虎西4巷9号507
QQ：412248330
想说的话：我永远支持《掌机王SP》，希望藉此认识更多朋友。

**姓名：邱叶　　昵称：霜之哀伤**

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：GB、GBA
喜欢的游戏：《黄金太阳》
地址：武汉市新洲区新科里163号
邮编：430400　　QQ：345734167
想说的话：假如这世上任何一种有人知道的许愿方法是有效的，我就一定会中奖！

**姓名：段恒　　昵称：DMC**

性别：男　　年龄：18

拥有掌机：GBA

喜欢的游戏：《火影忍者》、《口袋妖怪》、《牧场物语》、《机战》

地址：内蒙古通辽市铁路中学高二九班

邮编：028000　　QQ：604645895

想说的话：祝《掌机王SP》的众小编们度过一个美好的假期，祝愿和我一样喜欢《掌机王SP》的同学们期中考试考得好，这叫学玩两不误！

**姓名：李小龙　　昵称：逍遥龙**

性别：男　　年龄：20

拥有掌机：无

喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《光明之魂》、《黄金太阳》、《守护英雄》

地址：安徽省马鞍山市金家庄区塘岔村15栋304号

邮编：243051

电话：0555－3367823

想说的话：不论年龄、性别，愿交天下游戏迷！

**姓名：朱沈扬　　昵称：桃魂**

性别：男　　年龄：16

拥有掌机：GBA、GBA SP、GBM、NDSL、PSP

喜欢的游戏：《MHP》、《GTA 自由城故事》、《天诛 忍大全》、《女神侧身像 蕾娜斯》

地址：上海市奉贤区南桥镇立新新村9号202室

邮编：201400　　QQ：244387534

想说的话：希望各位玩友天天快乐，早日买机，打通游戏，寻到女友，幸福生活。

**姓名：陆扬　　昵称：藤原拓海**

性别：男　　年龄：15

拥有掌机：GBC、GBA

喜欢的游戏：《恶魔城》、《银河战士》、《洛克人Zero》系列

地址：江苏省苏州市东环路葑门夏家桥35号

邮编：215021

想说的话：我要中PSP！

**姓名：吕昊　　昵称：幻灵苍真**

性别：男　　年龄：16

拥有掌机：GBA、PSP

喜欢的游戏：《恶魔城》、《洛克人》

地址：江苏省无锡市锡山区安镇镇厚桥嵩山梅里33号

邮编：214106

QQ：525531569

想说的话：因为并镇的关系，地址长了一点，希望在锡山的玩友可以加我为好友。

**姓名：熊智超**

性别：男　　年龄：16

拥有掌机：GBA

喜欢的游戏：《机战》、《口袋妖怪》、《恶魔城》

地址：江苏省南京市太平南路391号2幢1－102

邮编：210001

QQ：415546942

想说的话：希望大家都来支持《掌机王SP》，祝《掌机王SP》越办越红火。希望能得到一台梦寐以求的NDSL！

**姓名：杨军**

性别：男　　年龄：16

拥有掌机：GB、GBA

喜欢的游戏：《恶魔城》、《口袋妖怪》、《塞尔达传说》

Email：yang492893252@yahoo.com.cn

地址：上海市场中路2351弄5号203室

邮编：200443

电话：13817674823

想说的话：神啊，请赐予我一台PSP吧，就一台！

**群名称：天下聚会－混沌の町**

**群号码：21915679**

**群主：小卌**

**主要成员：暗雨**

**神威**

**小北**

**群创建史：**

在世界大陆的彼端，有个梦幻般的部落，叫做混沌の町，大家在这里尽情享受游戏世界的快乐，你可以是马里奥，可以是怪物猎人，可以是德古拉伯爵，更可以是德古拉伯爵的一只小蝙蝠……别忧郁了，混沌の町定会有你的空间，一人游戏不如一起游戏，你的掌机就是武器，赶快拿起你的武器加入我们一起开展我们快乐的冒险吧！

**群活动：**

组织掌机爱好者的交流活动以及沈阳掌机大小规模游戏聚会活动(不求最多，但求最火)。

**群特点：**

什么家都有，玩家最多！

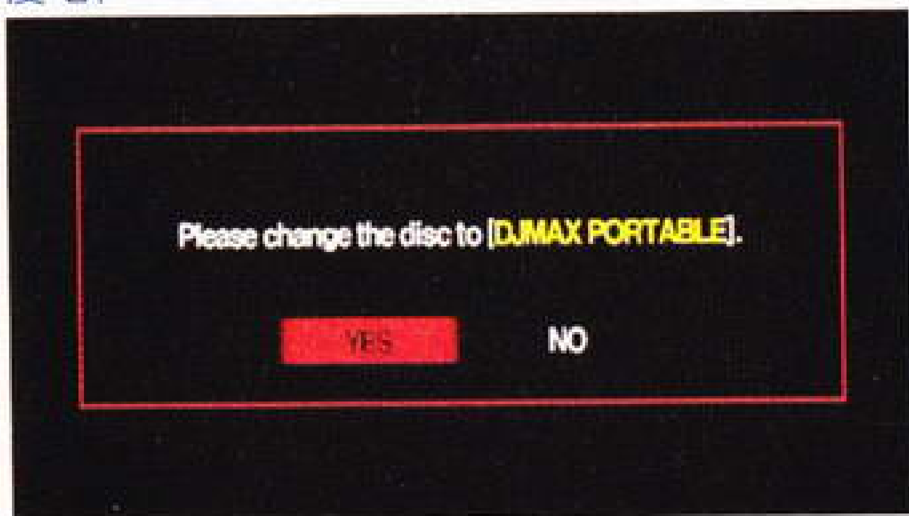
**群表情：**

我们都是超人！

Hello Everyone, This is FAQ Channel
属于问题的地带 Yo
你问我问大家问
回答就看米饼轩
有限的页面告诉你更多的东西
PSP | NDS | GBA | 欢迎你来做客




米格：Hi，大家好，这里是DJ米格，由于近日牙痛感冒加中暑，问题回答有误的话还请大家原谅。（软饼干：老弟，你刚拔了牙就来主持，真是条硬汉啊！）不好意思，刚才是试音时间，现在直播正式开始。首先要解答来自南宁**昊昊**同学有关《DJ Max 携带版2》的问题，他想知道用记忆棒玩如何实现Link Disc与前作互动。其实在63辑攻略中我们已经为大家进行了详细的介绍，由于本作受欢迎程度非常之高，这里米格就再介绍一遍单记忆棒联动的方法。1．将前作和新作的ISO文件拷贝到记忆棒ISO文件夹下，将新作命名为djp.iso。2.启动《DJ Max 携带版2》，选择"Link Disc"，当出现如下图提示后，将引导UMD弹出，并取出记忆棒。3.用读卡器读取记忆棒，将新作djp.iso改名为djp2.iso，然后将前作ISO文件改名为djp.iso（如果你的记忆棒太小，可以在这时拷贝前作ISO文件并进行改名）。4.再将记忆棒插回PSP，确认即可。下面就快点来收集曲目提高完成度吧！




现在插播一条小广告！纵观市场风云，解析掌机周边，"口袋光环"全新改版，"小米带你逛市场"火爆登场，掌机市场最新情报等你来看哦！

下一则问题来自汕头**卢奕全**，他想询问一下EZ5烧录卡是否能够支持GBA游戏。米格在这里要告诉各位GBAFANS一个坏消息，Slot1烧录卡一般都是无法支持GBA游戏的，EZ5就是其中之一。但是GBA烧录卡本来就是EZ的强项，因此EZ推出了一个名叫三合一扩展卡的东东，专门来弥补这方面不足，用它来配合EZ5就可以实现GBA游戏的运行了。将GBA游戏ROM直接拷贝到TF卡上，然后插入EZ5和三合一扩展卡，选择里面的GBA ROM文件，就会自动载入到扩展卡中，剩下就不用米格多罗嗦了，GBA 游戏又回来啦！

"喂，你好，是米格吗？我的NDSL的L键由于保护不慎，被压两周后无法正常弹起，请问是否有修复方法？……（以下略去100字）"你好，我是米格，一般来讲按键下方的导电橡胶只有在反复按下弹起后磨损才会导致无法弹起，长按是不会伤害寿命的。因此从这一点判断你的L键导电橡胶并没有问题。有问题的应该是由于长期过度下压导致按键错位或局部形变，所以建议玩家拿到游戏店拆开机器将L键位置重新摆放一下。至于你后面问到的一些"米格太瘦"、"着装猥琐"以及"是否结婚"等个人问题就直接跳过吧！（—_,—）

生活小贴士！你中暑了吗？你牙疼了吗？你感冒了吗？你的电脑中病毒了吗？如果不想拥有米格痛苦的感受，请大家注意休息、多做运动、看看牙医、及时更新病毒防火墙。

"Hi，是饼干哥吗？我想问两个《莉兹工作室 奥尔多鲁的炼金术士》的问题。1.我通关了依然有一个地方不明白，为什么我在"银の山羊厅"接受的任务总不能拿到全额的报酬？我也没有超过老板给出的期限……2.一周目BAD ENDING通关后我身上才有227万，虽然二周



目可以继承金钱，但是莉兹总共欠银行8亿多……那得通关多少遍才能达成GOOD ENDING？”1.在委托到期前交货却不能拿到全额报酬是因为你所交付的东西不能完全满足客户的要求，一般接受委托时就要注意一下委托书右下角。2.关于GOOD ENDING的达成方法，其实不一定要努力赚够8亿的，莉兹可以通过炼成银行所在寻找的“アルカナス”来抵债。想要炼成“アルカナス”必须要将自己的炼金等级提升到“上级+5”才能获得此物品配方，之后通过迷你小游戏炼成。由于出现概率问题，所以多使用“S/L大法”，这样就能较快达成GOOD ENDING。

FAQ电台 “电脑的AI设定太有个性了，敌人竟然会使用自己敲自己人的方法将被催眠的同伴弄醒，往常这种打法只有玩家自己才会使用啊。还有一次正孤注一掷向对方BOSS发动了最强魔法，谁知他料定自己会死，竟然走过来与我方同归于尽。当华丽的“Game Over”出现在屏幕上的时候，偶彻底服了。”宇轩玩《最终幻想战略版》时发的牢骚。

来自上海的**王月松**玩家来信说：“本人玩《逆转裁判4》到第三章，对于法庭上王泥喜证明歌姬并非大庵同党的部分有所疑问。因为耳麦的有效范围是半径10米之内，而王泥喜证明时却说当时歌姬因为升到高台上，所以出离了10米半径，我认为这是不对的。因为前面已经证明了舞台上的歌姬是假的，真正的歌姬就在屋顶的通道上，应该是在耳麦的有效范围内的。”从王玩家的问题中，饼干我发现你对这个问题有一个误解——那就是游戏中“有效半径10米”的发信装置不是指耳麦，而是指发火装置的遥控器。因此这里的关键也就不是“大庵距离拉米罗娅和玛基有多远”，而是“拉米罗娅和玛基距离牙琉响也有多远”。由于牙琉响也的吉他燃烧时他正处于高台上，如果拉米罗娅是大庵的同党，那么即使她持有发火遥控器，也无法让牙琉的吉他燃烧。因此，大庵的同党只有可能是舞台上弹钢琴的玛基。

FAQ电台 让米格和饼干喘口气，宇轩在这里要插播一条小广告，《超级玩家》的邀请广告发出后，果然有不少达人主动与小宇我联系。下辑《超级玩家》会为大家奉上代表国内超强实力的“《洛克人ZX》全BOSS秒杀影像”以及相关采访，欢迎大家观看。另外小宇我也期待有别具一格的超级玩家能踊跃参与到这个栏目中来，我们的QQ群号是：19902465。

接下来是来自广东的**张明明**的提问，“请问《洛克人ZX》第二话中寻找士兵的任务如何才能完成，我已经找到了三个，请问剩下的一个在哪



里？”答案很简单，上图就是第1个士兵所处的位置，第2名士兵在此场景右边门内，第3名在有2个安全帽的房间里，需要先变为普通形态才能进入，第4名在C-2地区中地面有破损的地方，需要爬进去才能对话。

FAQ电台 米饼恶搞视频第三弹之《爆笑狩猎生活》受到了大家的好评，饼干和米格也颇感欣慰。如今又有恶搞新人类宇轩的热血协力，米饼定会再接再厉，陆续为玩家呈现第四弹、第五弹作品！

下面还是有关于《MHP2》的问题，来自宿迁的**苏浩**真玩家提了一系列问题，他希望小编们能在FAQ电台中帮忙解答。“1.除去古龙种怪，其他所有的怪都能捕获？2.使用音爆弹或青蛙鱼饵对付水龙均能对其造成伤害？3.盾蟹背上的一角龙背壳真的能破坏么？4.在使用击龙枪刺砦蟹时，何种状态下能取得最大伤害？”1.只要是能被麻痹陷阱困住的怪物都能进行捕获。2.音爆弹不会造成伤害，而青蛙鱼饵能固定给予100的伤害。3.可以破坏，使用打击系武器来破坏会更为快捷。4.击龙枪共有4只，每只固定伤害为250，也就是说全数命中的情况下能带来250×4的总伤害。




夏天已经悄悄地来临了，各位玩家在游戏的时候也不能忘了防暑降温的工作，但也别为了贪图凉快而躲在空调房内拼命玩哦。OK！大家下辑再见！

# 小编寄语



雷伊

■五·一的时候与已经七年没有见过面的高中同学碰了一次头。在高中时候交流不算很多，七年之间也没有任何联系，所以突然得知要见面的时候感觉真有点怪怪的，实际见面时也难免有些冷场。同学问为什么几年不见，我与之前的变化会那么大，而她却还是大大咧咧的老样子，其实我要说：一切都是时间还原了人的真实面孔。

■最近一直都在消化之前买了没有玩穿的PS2游戏，原本以为等6月28日的《机战OGS》通关后就可以把PS2收起来供着了，没想到《FF XII》国际版又公布了（虽然早就料到会出），PS2上还有这么多好游戏，我什么时候才能真正心安理得地进入次世代呀……



马修

◆母亲节，给老妈打了电话问候了节日快乐——出门在外，一个电话、一句问候，就足以传递浓浓亲情了。

◆天气越来越热，看看本人可以坚持不用空调到什么时候。

◆《战神2》已经在美国超过了百万，希望《战神》能成为SCE的第一方强力品牌，同时期待下PSP版《战神》和PS3上的续作。

◆最近喜欢上了NDS那款猥琐的《家庭教师》，但是现在还卡在第一关被狗追的那个小游戏处……

◆帮雷伊强调一下：他五·一见面的高中同学是女同学。



LIKY

◆口袋光环改版DVD，内文增加32页，定价不变。本辑《掌机王SP》献给大家的两份大礼，不知大家感觉如何？乐呵呵地笑纳吧！

◆早上骑车上班照例戴上耳机听广播，听到某主持人解释数码相机的相关知识，提到"感光度"时满口"IS零二零零"、"IS零四零零"，听得我一愣一愣，琢磨着什么时候数码相机又定义了一个全新"IS"标准吗？数秒后恍然大悟，原来他说的是"ISO 200"、"ISO 400"……有点无语，您自己"看见骆驼说马肿背"也就算了，干嘛还蹦出来教别人啊。

◆很少玩游戏的GF最近狠狠地迷上了一款游戏，每天睡觉前必要玩上一两个小时才罢休，它就是——Windows自带的《蜘蛛纸牌》。家里放着PSP、NDSL、Wii，任我如何推荐《泡泡龙》、《陨石大战》、《找茬博物馆》、《瓦里奥制造》等女孩杀手游戏，她竟然全都视而不见，这种行为简直是对一干游戏机莫大的侮辱，我不得不反思自己的教导无方。



米格

★追忆完神作第二作，又试了试第一作，再次欲罢不能地打了个爆机……（—_,—）

★这次"天下聚会"五·一聚会大行动终于宣告落幕，感谢方糖、空速星痕等各位好友给与的支持，没有你们，"天下聚会"不会这么精彩！

★中暑、拔牙、感冒、电脑中病毒，本人最近坠入万丈深渊了。

★晚上和朋友一起追忆了一下街机上的《龙与地下城2 暗黑秘影》，感叹1996年Capcom就做出如此好玩的A·RPG街机神作，拜一下！





## 胧月

★跟雷伊前辈的长期斗争后总结出了"你觉得好玩的，我都觉得不好玩；你觉得不好玩的，我都觉得好玩。"这一游戏真理，所以屁颠屁颠地去玩了他极度反感的《P3F》……数小时后，雷伊贼兮兮地跑来问："是不是神作啊？"强行消除脸上的黑线后，回曰："我真佩服你曾经能坚持30小时。"

★啊，从来不给别人起外号的我竟无意间给人起外号了。看着新同事宇轩整天被全办公室同僚"小孩"、"P孩"地叫，自己的心里也相当不好受。

★我承认第二条寄语的最后一句非常虚伪。

## 紫枫

**◆和尚·道士**

一个六根未净的和尚与一个不想入空门的道士邀约于路边一家小酒馆。鸡鸭鱼肉，酒过三旬。和尚曰："汝既入道，偏又沉迷红尘，以何立场奉汝家天尊？"道士放下酒杯，轻拍和尚肩膀，大笑一阵，曰："吾非入道，悟也。"和尚："自欺者，必欺心。"道士："然。彼此乎？"和尚："否，吾钻研之，未到放下之时，非汝。"言毕，对视，无言。道士沉默良久，和尚微笑曰："非嗔，乃缘。"……

二更，道士背着酒醉的和尚，遁。

**◆母亲·节**

于夜晚打电话与母亲，得知一天都在等待我的这个电话后，难受不已。母亲是个从来没什么要求的人，只希望她所关心的人都能平安快乐。可我已经三年没有好好陪过她，惭愧。愿所有母亲都能过个好节。

但愿在外面工作和学习的朋友都有记得给自己母亲一个电话。



## 软饼干

◆自己身为掌机编辑，平日里接触家用机的机会并不多，所幸宿舍内的一帮家伙都拥有X360、Wii等次世代主机，所以就借休息日玩了《战争机器》、《失落的星球》和《使命召唤3》，那效果真是一个字——赞！

◆截稿前几天小编们都应邀LIKY家去玩，新编宇轩则做东请大伙吃了顿大餐，饭后集体去高尔夫球场甩杆子，那场面真是滑稽可笑。下午一群人又聚在一起打起了麻将，由于是坐在露天，所以凉风习习的感觉还真是蛮惬意的。最搞笑的是宇轩那小子"诈胡"两次，"相公"两次，要不是马修眼尖估计就被那小子糊弄过去了。



## 琉璃

★虽然五·一"长"假只休息了三天，但是过得很充实很丰富。参观了本地的小型漫展、陪家里人游山玩水还顺便和朋友逛了街，满足了！

★一周内，左脚两次受伤，先是在最后一天假日摔伤膝盖，又于前几天严重扭伤脚踝。真是旧伤未愈新伤又起……不过，在此向大家推荐跌打扭伤神药——"云南白药"，让一个头一天几乎半残的同志第二日能够恢复基本行走功能。

★时隔一年多再次去漫展游玩，心血来潮再次尝试下比较朴素的COSPLAY，结果发现在满是学生的会场中自己是年纪最大的，伤心……

★人生无常，你永远不知道哪一天会被自己之前的错误决定所摆一道……



## 宇轩

▲天气越来越热，已经到了不开空调不行的地步了。有时回想起与同学们为了耐暑而泼水玩的日子，还是非常怀念呢。

▲动漫补完计划继续进行中，《雪之少女》目前进度75%。最喜欢真琴的故事，她站在山顶迎着风、头戴纱巾的镜头足足让我感动了半天。

▲十分佩服《血色浪漫》中的主角——钟跃民。一个人用大半辈子体验了顽主、插队、入伍、卖煎饼甚至入狱等各种生活。不按别人的步调走，这样的人生才有意义。

▲《最终幻想》竟然成了量产系列，好恐怖……

# 掌机王自由谈



栏目主持 马修

很高兴在“掌机王自由谈”再次与各位朋友见面。本辑的自由谈收录了的文章，是一篇关于“《逆转裁判》系列”从1代到4代分别收录的4名“恶”人、到底是哪些“恶人”、怎么样地去“恶”，大家一看就知道了。

# “《逆转裁判》系列”的四大“恶”人

文 古梓

在“《逆转裁判》系列”中，有诸多令主角头疼的角色，其中包括死对手一般存在的检察官团体，莫名其妙、大脑秀逗的证人，以及故意隐瞒真相逃脱罪名的凶手等等。而最为引人注目的、几乎抢走主角半壁江山的，就是强大到逆天的一众检察官们。称他们为“恶”人，皆因这些人的存在使我们的游戏进程举步维艰——当然，像亚内这种挂着“新人杀手”之名、但每一代固定第一章出场便被新人秒杀的咱就不提了，而狩魔豪这种完全不用在其“恶”上加引号的最终BOSS也不在讨论之列。

## 正义绅士 御剑怜侍

御剑怜侍是在第一代中就出现的帅哥检察官，是个非常有绅士风度的天才。作为主角成步堂曾经的同学，长大后和成步堂再度相遇的御剑怜侍给人最深的印象就是冷静，或者应该说极端冷酷。虽然他的内心仍不乏正义感，但这种正义已经被扭曲，童年的“DL6号事件”让御剑怜侍误以为自己杀死了亲生父亲，而他的内心也从那一刻变得封闭起来，长年罪恶感的折磨也使得他越发渴望用自己的双手来惩治一切罪恶——罪犯总可以找到一些解脱罪名的方法说辞，那么只要是认定了的罪犯，无论用什么方式，都要让他得到有罪的判决！




于是，在与成步堂的数次交锋中，这位帅哥无论是心理战还是假证词，都可谓无所不用其极。然而事实却是，主角的努力使得局面一次又一次逆转，而御剑也隐约看到了另外一条正义之路。一代的最终章，成步堂更是成功解开了御剑的心结。之后，御剑先是和成步堂联手，在外人看来几乎是针锋相对的假象下成功拖延了时间，后来替代主角变身为律师上庭，为后来的局势发展扫清障碍。在这一系列过程中，御剑虽然抛弃了假证的方式，但其高超的心理战术、沉稳的个性还是那么优雅，使得他无往不利。

## 冰冷女皇 狩魔冥

又是一个天才，继承其父亲狩魔豪的“遗志”以“完美主义”自居（说到头也就是继续他老爸的为达目的不择手段而已）。她专程从美国归来，就是要找打败自己父亲的成步堂复仇。因为不择手段，所以伪证假证的都会用到，而且小冥冥还有比她爸更凶狠的招数，那便是拿着皮鞭进行威慑甚至直接人身攻击。话说她那条鞭子真是厉害，无论是法官、证人，还是律师，稍有不爽便龙蛇乱舞一通，主角有过被抽晕的经历，法官的弟弟更是被抽到精神恍惚、有了心理阴影（可怜的人，整个系列只出场了一次就受此待遇）。有意思的是，小冥冥只抽男人，对少女大妈之类却从来不动手，可见她内心还是善良的。除此之外，小冥冥的强项在于，她总能从逆境中找到一丝反驳的余地，哪怕只有那么一点点，也能将法官的注意力吸引过来。剧情中，她是第二个被成步堂感化了的人——要不怎么说主角利害呢？连此等女皇一般的冰山美女都能被他感化。放弃了“狩魔”这个所谓完美的称号、不再被父亲束缚的狩魔冥，在御剑送行时终于露出了少女独有的“哭相”，那一刻，我们才惊然发现，原来小冥冥还是个女孩子。（旁：废话，她不是女的还能是男的啊？）




## 悲伤哲人 歌德

这里必须说明一点，作为第三代的亮点，歌德的名字其实是外来语，所以我们只能音译，在后藤、戈多、歌德等众多的译名中，笔者更喜欢歌德这个名字，这算是笔者小小的一点固执吧。歌德堪称“《逆转》系列”中塑造得最为成功的检察官，他原名神乃木庄龙，曾经是一名律师，更是成步堂的老师千寻的前辈。在一场官司中，神乃木庄龙为千寻相信委托人而战斗的英姿爱上了她，但却在随后的调查中中毒，身体处于长期昏迷状态。四年后，奇迹般苏醒后的他却发现恋人已死，自己也是满头白发、双目失明。他内心深处的悲哀演化成一种莫名的怨恨，这成为他当任检察官、日后不断刁难主角的一根导火索。法庭上的他一边喝着几乎源源不断的咖啡，一边用讽刺和调侃的语气和主角开战。其最强技能




莫过于即使再无厘头的情况也能掰出证据于无理中寻求有理，哪怕只有一丝一点，都让成步堂好几次无言以对，全场哗然。游戏中为了体现这名角色的个性，还为他配了专门的BGM，好听不说，还将该BGM设定为歌德的手机铃（虽然只出现了一次，但实在很恶搞）。歌德的那些超多哲学色彩的话语经常让主角和法官愕然得不明所以，他就是靠这种方式一次又一次将成步堂逼入绝境。表面看，他是因为不承认成步堂这种刺猬头小屁孩能够完美继承千寻而和其为敌；但细究之下才发现，他其实是在借此逃避着自己内心的痛苦，遮掩自己无法保护所爱之人的悲伤。

最后一章，为了保护千寻的妹妹真宵，他竟不惜杀人，其矛盾性和复杂性可见一斑。当事件完全结束后，流下男儿血泪的他终于说出了自己内心深处的痛苦。当看到变成千奈美模样的灵媒绫里舞子时，他眼中流露出了仇恨，因为这个女子的存在，自己失去了光辉的未来，更没能够保护好千寻而使其死于非命。就算明知道千奈美已死，知道眼前的女子并非真正的千奈美，但还是因为疯狂的恨意而下了杀心。深刻的一番剖析下，我们才真正体会到，歌德其实是“《逆转》系列”中最悲哀的一个角色。

## 优雅歌手 牙琉响也

作为第四代中新主角王泥喜的对手，响也哥哥的表现堪称新奇趣怪。从他的身上，笔者感受最深的是这个人一点都不像检察官，或者说压根就不像前三部曲中那些检察官。响也的风格自成一派，行事随心所欲，辩证口若悬河——又是一个天才，又是一个帅气到几乎抢光了主角所有风头、博尽了无数少女尖叫的家伙。更加具备话题性的是，响也初次出道，对付的便是创造了无数逆转奇迹的成步堂龙一，而且那场官司最终以成步堂败诉结束。身兼摇滚歌手和检察官二职的响也在法庭上的表现，好像是在享受着那种目光聚焦的快感，因此笔者更加深信，这家伙其实是把检察官当成副业，而将摇滚歌手当成了主业。他一边说着法庭气氛太死气沉沉了，一边玩弄着空气吉他绝活，令王泥喜大汗不已。响也的高明之处在于他的“读心术”，他总能在谈笑间看穿对方的心理，在你刚发现细小矛盾正想大喊一句“反对”的时候，他便已经先一步替你反对了，还顺带帮你纠正了一下。这对于新人王泥喜而言无异于重型炮弹，何谓哑口无言？说的就是这个！和过去的检察官不同，响也这个人并不计较个人得失或者败诉后尊严有多大伤害，他更在乎的是事实的真相，所以虽然响也在法庭上和主角斗智斗勇，却并没有半点敌对的意思，经常挂于脸上的微笑也没有丝毫的虚假。甚至有时候，当真相越发明显的时候，他会反过头来帮助主角，给主角以提示，于是经常有证人反问：“难道你不是站在我这边的吗？”所以表面看来，主角王泥喜赢得了官司，但实际上王泥喜的功力尚浅，如果没有响也的语言暗示，说不定王泥喜会输得很惨。到最终章，当重新面对七年前那个事件时，响也虽然因为无法面对兄长雾人而一度矛盾，甚至希望主角能够举出最为直接的证据，但当他明白了一切后，脸上终于重归微笑，毫不犹豫地联合主角一起将不可一世的恶魔兄长雾人打倒，那一刻，实在是振奋人心。




说了这么多，这所谓的四大“恶”人，其实都是好人——原来好人也是可以这么塑造！感慨之余，笔者也更加期待新的“恶”人登场，虽然现在看来还有些遥远……




看着我们“天下聚会”越来越火，米格心里那叫一个高兴。首先在这里感谢各位支持“天下聚会”的玩友，没有你们的支持，就没有五·一九场聚会1500多人参加的浩大规模！不过米格最关心的可不是人数、不是规模，而是大家玩得够不够火！如果对本次活动有意见或建议，请来信mig@ucg.com.cn，让我们下次的活动更精彩！由于篇幅有限，本次我们只节选了部分的聚会报道，更多聚会报道请关注后续的《游戏城寨》、《游戏机实用技术》和《掌机王SP》哦！levelup论坛“天下聚会”板块已经汇聚了所有聚会帖，快去看看吧！

栏目主持 米格

## 五·一大行动特别报道

# 激·昆明聚会

文 绯羽~幻

五月的昆明，少了点炎热，多了丝清爽，没有了宁静，迎来的是聚会狂潮。5月1日，由《掌机王SP》、《游戏机实用技术》及levelup.cn网站联合举办的“天下聚会”的第一站“昆明聚会”在喧闹中拉开了帷幕。

“明天记住了，我们几个管理员11点就必须到！”

这是30号晚上我们群主游戏妖怪对几个群管理员说的，他好像特别激动，但也是，明天不只是聚会那么简单，明天同样也是我们昆明玩友群一周岁的生日，对我们几个主办人员来说，都有着非凡的意义。

聚会下午1点正式开始，11点30分我来到避风塘，上二楼，发现已经有几个来得特别早的玩友在联《MHP2》了。我们几个管理员也开始了准备活动，首先把这次由黑角提供的比赛奖品和杂志社提供的礼品放到桌子上，为了具有观赏性，还特意摆了样式，放在比赛报名处，以调动玩友比赛积极性，望着三桌子的奖品，此时我就想说一句话：“先下手为强，我们把这些分了吧！”（纯属玩笑话，嘻嘻。）

慢慢地，玩家们也逐渐来了，我们几个负责人便也开始真正忙碌起来了，登记玩家名字、解答比赛规则，不过取消了PSP比赛活动确实是个大败笔，许多玩家都抱怨不已，甚至打算自己出钱买奖品来举办比赛，真让人感动！于是我们决定，临时加入PSP游戏比赛！

到了1点30分，聚会人数已经超过了60人了，印象中昆明最大规模的聚会活动才40多人，这次实在有些受宠若惊啊！此时，吉武和妖怪已经去买蛋糕了，大蛋糕哦！

到了2点30分，蛋糕到了，人数也已经顺利超过100人，而且增涨的势头完全没有停止的意思。为此，我们原定2点30分开始比赛的计划被愉快地推翻了。到场的玩家已经在火热联机了，几个管理员在避风塘二楼忙得团团转，摄像师大人已经大汗淋头了，左转右转，左转右转，生怕漏记一个精彩的镜头。而易寒和另一位带笔记本电脑的仁兄也是忙得不可开交，帮大家下游戏，下存档，个个都没有一点碰游戏的时间……不知什么时候，服务员把电视抱了上来，我和毁梦人眼睛一亮，便抱着Wii冲到了电视机前，次世代体验会开始！我是第一次见到Wii，比想像中小多了，吉武接好Wii以后，第一个感受的游戏当然是《Wii Sports》了，本想借装机的机会偷玩一会儿，可还没有上手，就又被妖怪召唤回去工作了（妖怪不愧是妖怪）！回到工作台，低头看到报名表上密密麻麻的名字，玩Wii的冲动瞬间被洗净了，原来现在到场人数已经超过130人，在抬头横扫一遍，黑压压一片，看来是开始比赛的时候了！

时间大约是3点，在万众瞩目之下，妖怪用一口不太流利的普通话，简短而精练地致了一段开场白，伴随着一阵热烈的掌声，比赛正式开始了。首先是




▲又是避风塘门前的聚会，看来五·一生意肯定不错。

PSP的《RR2》，一群人好不热闹，比赛激烈情况远超我的想像，过弯时只要稍不注意，便有可能被别人用氮气+甩尾超过，最后，"采姑娘的毒蘑菇"获得了胜利，握着作为奖品的黑角无线手柄，开心得嘴都合不拢了。

接下来举办的是《马车》大赛，我也专程赶过去凑个热闹。Lucky，和一个小MM分在了一组，她是我们这次聚会最小的玩友，在母亲的陪伴下来参加我们的聚会，而且还是个N、P双机制霸的小玩家！可怜的是我和她都没进前3名，大奖飞走啦！怨念！小组比赛结束后，每组的前3名开始进入总决赛，这激烈程度不亚于PSP的《RR2》啊！不过由于"马神"的存在，比赛很快就被下了定局。那家伙简直太强了！强到离谱！

随后的《炸弹人》、《成人脑力锻炼》和《新超马》的小游戏比赛也同样很精彩。特别是《成人脑力锻炼》比赛，引出了好多经典笑话，诸如"3+2=32"、"6-4=8"等等，至于是谁，我就不点名道姓啦（笑）！

约两个小时的比赛在喧哗中结束了，接下来便是切蛋糕了。邪恶的妖怪，大蛋糕摆在那两小时不让人吃，看我上去抢光它，不过这可是群周岁生日啊，还是忍忍吧。切完蛋糕后，接下来的项目当然颁发奖品了，每个人心里都乐滋的，嘴角洋溢的满足的微笑，突然发现，获奖者中没有一个我们这些管理员，我此刻无言了……

之后的项目是保留的合照，140多人的合照，相机几乎都装不下了，但努力后，还是被强挤进相机内。下面便是依依惜别，相约再聚的场面，一些不舍得走的玩家还一起聚了餐，当然我也在聚餐名额内。此时大家已经变得像一家人一样，无所不谈。我们决定找机会一起出去玩，不止是游戏，爬山、烧烤，都已经被列入了计划之内。我们因为游戏走到了一起，因为游戏成了生活上的朋友！天下聚会，汇聚天下，让我们期待下次再相见！

### 聚会后记·家

2006年4月27日，昆明NDS玩友群建立。2007年5月1日，昆明NDS、PSP玩家聚会大成功，其中最经典的一句话就是："服务员，200杯奶茶！"这次聚会到场143名玩家，其中9位MM。五·一聚会后，大家的感情更深，群中再也见不到潜水的人(米格除外)，每次登上QQ，打开群都有一种温馨的感觉。对，是回家的感觉，没有一种感觉，比得上回家！想到聚会前大家冒着暴雨骑车N小时在大街上张贴海报、在各大论坛上发聚会号召帖子、牺牲休息时间精心策划此次活动比赛项目及比赛规则……在此我谨代表昆明广大掌机玩家对你们辛勤的劳动无私的奉献表示最诚挚的敬意。另外也感谢三大媒体及黑角公司的鼎力支持！

---

# 迎五·一郑州PG Man玩友聚会

文 BANI

公元2007年5月1日上午10：00，伴随着MC华丽的开场，PG Man郑州玩友聚会在文化路的避风塘茶楼中拉开了帷幕。

"这样的开场8行哦。"我一边呵呵地笑着应和着赶来聚会的玩家们，一边应付着资深主持大姐对我的批判，"9494，主办人上台讲话怎么能忘词呢？"扭头一瞅，管理员木偶那家伙一边悠闲地品尝着免费冷饮一边说道，我真是寒(- -##$%$#%$&%$&@)，不就是上台讲话一紧张忘词了么，刚才MC还说我太有才呢……

我们本次聚会有幸参与到"八座城市，九场聚会"的"天下聚会"中，在预告发出的一周内，手机就不停地响着，负责人木偶那家伙更是被打到"三天一停机，两天一欠费"的地步。但本次聚会的人数确实让本人吃了一惊。本预计的30人左右，到了中午竟然暴增至72人！我和木偶当时差点没哭出来（PS：高兴得哭出来）。在此真的要感谢每位参与聚会的玩家。

咳，咳……切入正题。聚会还没开始时，就已经有玩家迫不及待地开始联机起来。聚会开始后，各位玩家们自觉地组织起各种联机区域，"马车区"、"RR区"甚至还有罕见的"方块区"，不过最火的还要算"猎人区"了，黑压压的一片人挤在最里面的黑角落中，不时地还有人喊"偶要用轰龙的皮做小裤裤啊！"最为壮观的应该数"新人合力战轰龙"了。想一想，几十个人一起组队，穿着低级装备去杀轰龙的场面，赞一个！本次的聚会很有幸的请到了EWIN汉化小组的组长kbmumu，和他交流经验可是很有收获哦。



▲掌机集体照



▲聚会全家福

**小插曲**

也许是玩得太投入，不知不觉的到了午饭时间。点午饭的玩家络绎不绝。服务生忙得连续换了好几本账单。去前台交钱时意外地听到了以下对话。客人甲："现在能点午餐吗？"服务员："可以。"客人甲："那要多长时间啊？"服务员："一个半小时以后。"客人甲（惊讶地）："为什么？"服务员（冷笑着）："那边有人开聚会点了70多份！"客人甲当即晕倒……

由于PS2的《WE10》比赛1点开始，而热身机在前台处，因此许多参赛选手顾不上吃午饭就跑到前台热身去，以至于发生服务员将午饭端上桌而找不到点餐人的情况。午后1点，聚会的第一场比赛终于拉开了帷幕，每位选手都绷紧了自己的每一根神经，赛场中经常出现因失误丢球而使对方进球的惨剧。选手们，自由奔跑在绿茵场上，向着自我的荣耀前进吧！怎么不知不觉看得我的心情都沸腾了(^_^)。而且"场上是对手，场下是挚友"这句话得到了完美的诠释，我们也同样诠释了"比赛第一，友谊第二"的游戏精髓！（木偶："笨蛋！说反了！"）

啊啦啊啦，在PS2的比赛举行同时聚会中心区也展开了掌机游戏的第一轮比赛，NDS的《马车》和PSP的《RR2》。"各位选手，各就各位！"只听指令一响，所有选手一同进入了状态。看他们认真的样子，真想他们都得第一。（木偶："主持人，冷静，冷静。"）当然，本人也不甘示弱，左手抄起了PSP，只身进入《RR2》的火热竞赛中。我加速、冲刺，我转弯、漂移！Yeah，胜利了！终于到了决赛时刻，这时PS2那边的《WE10》好像也有了结果。不过现在不是管这些的时候，我继续加速、冲刺、漂移。可偏偏在决赛最后一个弯道，左右键失灵被第2名落了1秒钟。（木偶："这个借口貌似不错。"BANI："(- -|||)"）这边的马车比赛结果也终于出来了，什么？《马车》和《实况10》的冠军竟然是同一个人？正当大家怀疑真伪时，那小子冷不丁的冒出一句："偶是全机种制霸！"随即在场人员全部晕倒……我用颤抖的声音问道："敢问兄弟尊姓大名？"那人微微一笑，低头答曰："本人车达是也！"（kbmumu乱入："马'车达'人的意思么？好绝的名字！(- -)"）

忽然，场内一阵清爽气息扑面而来。我起身一看，哇！那边来了一大群MM玩家，粗略地数了一下，大概有十多个！这可真是为原本死气沉沉的聚会注入了新活力！（kbmumu："是你小子来精神了吧！"）过了不久，一位玩家小声地说："想玩Wii吗？想玩的话就跟我走吧，嘿嘿嘿……"听到这句话，偶不由得寒了一下，莫非这就是传说中的人犯（PS：任饭）？终于经过一番商讨，决定由木偶随他去拿，毕竟木偶的跆拳道可是经过国家认证的。最后，经过半个多小时，在我们打算拨打110报警的时候，木偶终于抱回一台Wii主机！只见他"含情脉脉"地一直盯着人犯，上去问他："咋啦兄弟？"答曰："那家伙……一个柜子里面全是主机……"好家伙，又一个全机种制霸的家伙。

大家听到有Wii试玩，顾不上手中正在联机的游戏，一下子都跑到Wii的试玩区，那里顿时像炸开了锅一样，最少不下十五人挤在了一起。"跳啊，怎么不跳？"（《雷曼 疯兔危机》。）"打下盘，下盘！"（《Wii Sports》中的拳击游戏。）"反手！用力！左挥！哎呀，打到我头啦！"（《Wii Sports》中的网球游戏。）我按捺不住内心的欲望抢过手柄上前一阵拼杀，爽！

若不是3点多的第二场比赛，那些玩Wii的绝对没有丝毫离开的意思，就这样，最后一轮的NDS《死神2》、PSP《PES6》比赛开始了，每位选手都是如此专注，赛前的每一滴汗水，每一份苦心在此都得到了升华。经过近一个小时的奋战，结果终于出来了。《死神2》的冠军得主为黄金の太阳，亚军是……什么？没搞错吧！又是车达那小子！这家伙到底打算拿多少奖品啊……

时针指向下午5：00，聚会也临近尾声，在此，气氛也达到了最高潮。大家将所有主机摆在一起，为自己的爱机留下最珍贵的回忆。最后，最重要的当然是玩家全家福喽，照全家福时，每人脸上都洋溢着发自内心的幸福+邪恶的微笑，就这样PG MAN"天下聚会"迎五·一玩家聚会就此圆满结束，欢迎各位玩家加入到我们的团体中来！




▲好厉害，奖品多到拿不下！铁人三项全能玩家——车达。

# 上海SPU五·一 大型聚会

文 车子

"把聚会变成经典，把感动凝固在这一瞬间！"2007年5月4日，"天下聚会"上海SPU五·一大型聚会掀开了帷幕。虽然早上下起了暴雨，但丝毫没有影响"天下聚会"的玩家们参加聚会的那股热情。9点30分，当雨渐渐停下的时候，在集合地点上已经站满了本次聚会的参与玩家，玩家们浩大的声势甚至引来了大量路人驻足观看。10点聚会准时开始，大家踊跃地填写了聚会报名表，当天我们共收到了226份参赛报名表，玩家们的热情在比赛前就已经燃烧起来了。中午12点30分，《RR2》的比赛率先拉开战幕，选手们你追我赶，漂移氮气的喧嚣声此起彼伏，看着大家投入的表情，作为组织者的我们心里也异常兴奋。在新一代车王加冕战之后是本次聚会的又一大热门项目——《高达SEED 连合对扎夫特》种子角逐赛拉开了帷幕，我们的会员们自发地结成三方势力，只见场上有对连合军的簇拥，也有为扎夫特军加油的，奥布的支持者也积极地为军人们喝彩。不过由于抽签的不幸，连合和扎夫特的两名队长——本次公认最强的两人，在第一轮对决就相遇了，提前上演的决赛引发了阵阵喝彩。与此同时另一边的《马车》比赛也是热闹非凡。作为本次聚会惟一的NDS比赛项目，自然受到了大量NDS粉丝的拥戴。比赛过程惊险刺激，每个选手无论输赢都玩得很开心。

此时，次世代主机试玩区也行动了起来，带大家一同体验次世代的魅力的同时，还准备了丰厚的纪念品。最后上演的《怪物猎人P2》作为本次重头戏，还专门邀请了"GRAY战队"参赛，熟悉的声音渐渐响起，各位猎人们摩拳擦掌，纷纷踏上屠龙的旅程。这场比赛进行过程中全场都异常肃静，大家屏息凝视着各位猎人精湛的操作。单人赛和团队赛结束之后，颁奖典礼正式召开，各位获奖的选手和来参加聚会的选手都拿到了属于自己的丰厚奖品，至此本次聚会划下了圆满的句号。



▲时间没到就已经聚集了不少热心玩友。

# 北京TV GAME玩家"五·一"大派对

文 方糖

"无所谓你拥有什么机种，不在乎你喜爱什么游戏，只要你拥有一颗热爱GAME的心，就来参加我们的聚会。"2007年5月6日，这个北京TV GAME玩家祈盼已久的日子终于降临，在《游戏机实用技术》、《掌机王SP》、levelup.cn网站、黑角公司、中关村E世界动漫酷地带以及广大TV GAME玩家的大力支持下，"天下聚会"五一大派对如期举行。

整个派对始终沉浸在欢快、和谐、有序的气氛中，比赛、联机、交流、试玩，一切进行得井然有序。PSP和NDS的比赛自然地将掌机玩家分为两大阵营，PS2和Xbox360的比赛区域也有大量家用机支持者驻足围观，Wii和Xbox360的试玩机前更是人头攒动。也许是北京的掌机玩家对于这类大型聚会渴望已久，一见到兴趣相投的朋友就开始沉迷于联机之中而"不能自拔"，导致晋级赛前选手们都找不到了。

活动进行到下午2点，当红歌手、《桃花朵朵开》的演唱者阿牛，应北京音乐台之邀出现在活动现场，成为本次活动的最大亮点。阿牛的歌声将人们的注意力迅速聚集到我们聚会的现场，吸引来更多的观众，当时现场人数已达500人之多。更有玩家有幸登台和阿牛亲密接触，将现场的激情引爆至最高点！

经过一天紧张激烈的比赛，各种精美的礼品最终花落各家。比赛选手们惺惺相惜，握手致意；玩家们纷纷合影留念，互留联系方式，依依惜别，大家相约下次活动一定再聚首！



▲火爆异常的联机场面。

文 金色のKIRA

# PSP带你一起感受次世代的到来

“PSPsh，让联机无处不在，让玩友成为好朋友，打造China最好的游戏聚会——期待你的加入”。2007年5月4日，这个PSPsh、GAMEsh玩家祈盼已久的日子终于降临，在levelup.cn网站、《游戏机实用技术》、《掌机王SP》以及黑角公司的全力支持下，PSPsh和GAMEsh的组织者合作主办的“PSPsh——一起感受次世代的到来”主题聚会隆重上演了。

聚会的开场就以“认识你我”开始，玩家们纷纷上来做自我介绍，许多曾经在游戏中、网络中认识已久的玩家伙伴也随之成为了生活中的好友。管他什么主机之争，PSP和NDSL在那一刻，看起来都是那么的登对，天下玩家本都是一家人嘛。简短认识后，精彩的活动纷纷上演。Wii和PS3试玩机前人头攒动，大家都迫不及待想感受一下次世代主机的魅力；Xbox360的比赛区域也有大量家用机支持者驻足围观；PSPsh的比赛在紧张、激烈、有趣、和谐的气氛中进行着，逐个PK出赛时三甲，捧着精美的礼物和奖品，大家笑得嘴都合不拢了。



次世代主机、掌机大集合，要什么我们有什么！

这次聚会总的人数到达了123个玩家之多，PSP、NDSL、PS2、PS3、Wii、Xbox360……好像到了电玩展一样，一天的时光也是飞逝而过。在互留联系方式后，大家都期待下一次的再见，期待“天下聚会”、PSPsh、GAMEsh下一次的聚会，期待您的加入，一起打造China最好的游戏聚会。

## 南宁

正当郑州玩家玩意正浓的时候，南宁的玩家们也没有闲着，5月1日当天，多达70名玩家，相聚在南宁思贤建政路口汉尔巴斯自助餐厅，参加这次由南宁掌机同盟会组织举办的“天下聚会”五·一南宁站掌机玩家聚会活动，他们中间不乏有从武鸣、田东、钦州等其他地区不辞劳苦坐车前来参加的。这次聚会中有联机比赛、Wii试玩等内容，玩家们互相交流切磋游戏经验感想。而在联机之外，还穿插了吃西瓜比赛、抽奖等有意思的小游戏。伴随着欢快和谐的氛围，许多之前从未谋面的玩家，在见面后都有一种相见恨晚的感觉。比赛非常火爆，许多玩家的高超游戏水平实在让人大饱眼福。聚会里也来了不少MM玩家，成为我们聚会中一道靓丽的风景线。

——小紫



▲为什么MM玩起游戏来都给人一种特别“用功”的感觉？

## 西安

2007年5月6日，天气晴朗，西安气温稍高，在无尽的热力中，本年度的“天下聚会”西安站拉开了序幕。得益于levelup.cn、《掌机王SP》、《游戏机实用技术》等媒体的半个月来铺天盖地的宣传及大力支持，聚会的前期宣传工作做得十分到位。不到中午十二点，热情的玩家门就占据了避风塘大厅的半壁江山，我们预计80人的规模会被翻倍提升，统计到人数已经达到了180人的惊人数字，可以说下至五岁小儿上至不惑大叔都参与了这次的聚会。

——鬼鬼




▲大叔级玩家，肯定是一路过来的老前辈！




▲三名玩友的幸福合影。

## 成都

在5月6日这个阳光明媚的早晨我们五·一“天下聚会”PSP<成都玩家>の华丽聚会如期开幕！成都各地的PSP朋友们都陆续赶来参加这次聚会，前前后后来参加聚会的玩家数有近百人，可谓相当不错了。这次聚会也有相当多的比赛竞技类项目，而且这次聚会因为有了levevlup.cn、《掌机王SP》、《游戏机实用技术》等媒体的支持，使得聚会异常多姿多彩。让聚会比赛显得更加有趣充实带劲！

——1怪物1



▲聚会比赛中也不缺乏女性玩家，两位MM都在努力的比赛着呢！

## 沈阳

公元2007年5月4日，当所有地球人都为新的一天到来而幸福时，没有人会想到，一场能够改变人类的浩劫，即将来临·……一个长相很猥琐的蓝星人竟然无知地把我也拉入他们的人群。我默默在人群打探很久，终于明白这原来是蓝星人举办的玩家聚会。妈妈米呀，地球人的游戏机还真好玩，联机更是乐趣无穷，禁不住诱惑的我也加入聚会中，除了好玩的游戏，更有好多漂漂的MM在聚会现场。我在所有人的笑容里，终于体验到了家的感觉！“天下聚会”，让玩家拥有了共同的家。

——崇拜约书亚



▲原来这是“天下聚会”。

**本次“天下聚会”活动由levelup.cn、《掌机王SP》、《游戏机实用技术》协助举办，聚会中比赛奖品由黑角独家赞助。**

掌机王Sp 游戏机实用技术

BLACK HORNS 黑角



DSL EVA保护包



PSP 超薄水晶保护盒



双彩硅胶套



X360手柄充电套装



运动时尚包



无限角斗士



高保真线控耳机



PSP豪华白金大礼包



五星幽浮套装




超级运动套装



晶彩保护盒

想了解最近有什么新的游戏书刊上市？那么你一定要关注这里的内容，这里会给大家介绍最近上市的各类游戏书刊以及重头内容，方便大家购买。另外，大家也可登陆Levelup网站的“电玩书刊区”（http://www.levelup.cn/book/），那里可以进行书刊的网上购买，而且还有机会购买到levelup提供的限量6折最新书刊。




## 模魂志

No.9

在本辑中特别开设了激动人心的两岸模型达人PK赛，比赛的王者将在您的手中诞生。特别企划《交响诗篇》的动漫、模型及PVC完成品回顾。而为电影版《蜘蛛侠3》还感到意犹未尽的玩家准备了“蜘蛛侠展览馆”。凉宫春日、明日香、真宫寺樱、夏娜等等人气角色在FIGURE麻辣烫中悉数登场。在本辑VCD中依旧由龙飞同学为大家演示高达模型场景制作以及Keroro军曹仰天合体食玩的全面评测。






5月21日日 全国上市

## 最终幻想 二十周年珍藏画集

天野喜孝篇




震撼赠送
最终幻想音乐会DVD

《最终幻想》系列二十周年纪念
天野喜孝所有FF插画精心挑选
所有FANS不可不收的经典之作

“《最终幻想》系列”音乐之父植松伸夫担纲总指挥：《片翼天使》、《Liberi Fatali》、《素敌だね》等《最终幻想》史上各大名曲全新演绎：白鸟英美子、RIKKI、增田和Angela Aki等歌手倾情献声。最终幻想音乐会DVD——带给你前所未有的视听享受！

132页精装画集＋最终幻想音乐会DVD

5月22日 全国上市

## 游小说

第3辑

定价不变，再加32页。240页25万海量文字让你看个够！

《最终幻想战略版 狮子战争》，八万字海量剧情小说一期完结，波澜壮阔的史诗之战震撼开篇；《最终幻想XII 亡灵之翼》，从潘尼罗的角度再现这段浪漫的天空之旅；《逆转裁判4》，法庭交锋继续上演；三大官方小说：《零 ZERO》、《幻想传说 沉寂的历史》、《王国之心外传：罗克萨斯，逝去的时光》同时奉献，《零 ZERO》更是迎来了令人目瞪口呆的最终篇。







新栏目、新改进、新惊喜！想了解游戏剧情？那《游小说》就是您的最佳选择！

5月27日 全国上市

## 最动漫

第二期




有趣的视频新闻，精彩的新番介绍，最快的热门动画追踪，以及华丽的动画MV。还有《最动漫》独家纪录片，全程采访COSPLAY社团动漫展参加筹备始末。再加上两部超长优秀剧场版动画，全部收录在《最动漫》DVD内。杂志则包含《CLANNAD》、《新世纪福音战士》最新剧场版访谈信息，《火影忍者疾风传》剧场版“鸣人之死”大预测。最新的资讯，最有趣的内容，最实惠的价格，献给爱动漫的你最佳的动漫影音资讯志！

4小时精彩超值DVD+豪华赠品+动听CD集

已上市 各地报刊亭销售中

# 掌机游戏综合发售表

5月下旬两大掌机平台上值得推荐的作品不多，比较引人注目的两款作品都改编自动漫，所以针对的玩家群相对来说可能要固定一点。NDS的《真·幸运之星》将萌元素与脑锻炼紧密结合，是"宅男"们追捧的又一"神器"，限定版的预约情况也非常火爆；PSP的《死神BLEACH 灵魂升温4》已经是PSP平台上的第四款《死神BLEACH》相关作品，前三作都有着近10万的销量，本作的销售情况令人期待。

**发售表阅读提示**

1.本发售表中发售日下方的信息从左到右依次为中文译名、发售厂商、游戏类型以及日/美元价格(中文名下方的是日/英文原名)。
2.以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏，以此类推。除任天堂的日版游戏外，所有日版游戏的价格都不含消费税。
3.红色字体为受瞩目游戏。

## Nintendo DS

| 游戏名 | 厂商 | 类型 | 价格 |
|---|---|---|---|
| **2007年5月17日** | | | |
| 漂亮日本语书写法·会话法DS<br>美しい日本语の书き方·话し方DS | IE Institute | ETC | 3800日元 |
| 改造节奏大战 龙剑战记<br>カスタムビートバトル ドラグレイド | Banpresto | ACT | 4800日元 |
| DUKE更家的健康步行指导<br>デューク更家の健康ウォーキングナビ | Dorart | ETC | 4200日元 |
| 休闲成人拼图DS 世界名画1 文艺复兴·巴罗克巨匠<br>ゆっくり乐しむ大人のジグソーパズルDS 世界の名画1 ルネサンス·バロックの巨匠 | Interchannel Holon | PUZ | 3800日元 |
| 休闲成人拼图DS 世界名画2 印象派·后期印象派巨匠<br>ゆっくり乐しむ大人のジグソーパズルDS 世界の名画2 印象派·后期印象派の巨匠 | Interchannel Holon | PUZ | 3800日元 |
| 燃烧吧！热血旋律魂 押忍！战斗！应援团2<br>燃えろ！热血リズム魂 押忍！斗え！应援团2 | Nintendo | MUG | 4800日元 |
| **2007年5月22日** | | | |
| 小死神与末日科学会<br>Death, Jr. and the Science Fair of Doom | Konami | ACT | 29.99美元 |
| 加勒比海盗 世界尽头<br>Pirates of the Caribbean: At World's End | Disney Interactive Studios | ACT | 29.99美元 |
| **2007年5月24日** | | | |
| 真·幸运之星 激萌训练 启程<br>真·らき☆すた 萌えドリル 旅立ち | 角川书店 | AVG | 3800日元 |
| 插画逻辑VOW<br>イラロジVOW | FromSoftware | PUZ | 3800日元 |
| 旺文社 出题顺序 国语DS<br>旺文社 でる顺 国语DS | IE Institute | ETC | 3800日元 |
| 旺文社 出题顺序 地理DS<br>旺文社 でる顺 地理DS | IE Institute | ETC | 3800日元 |
| 填字学习！地理·历史<br>クロスワードで学ぼう！地理·历史 | Hudson | PUZ | 2800日元 |
| 结界师 乌森妖奇谈<br>结界师 乌森妖奇谈 | NBGI | ACT | 4800日元 |
| Gamics系列 Vol.1 横山光辉三国志 第五卷 出师表<br>Gamicsシリーズ Vol.1 横山光辉三国志 第五卷 出师の表 | ASNetworks | ETC | 3800日元 |
| 算术奥林匹克委员会考案 数字脑力锻炼<br>算数オリンピック委员会考案 数字で锻える脑力トレーニング アルゴ&トリンカ | TDK Core | ETC | 3800日元 |
| 小小病毒<br>ぷちぷちウイルス | Jaleco | PUZ | 2800日元 |
| 星神<br>HOSHIGAMI | ASNetworks | S·RPG | 4800日元 |
| 触摸侦探 小泽里奈 第2季 1/2<br>おさわり探侦 小泽里奈 シーズン2 1/2 里奈は见た！いや、见てない | Success | AVG | 4800日元 |

| 2007年5月31日 | | | |
|---|---|---|---|
| 实践锻炼眼力 DS眼力锻炼<br>见る力を実践で鍛える DS眼力トレーニング | Nintendo | ETC | 3800日元 |
| 右脑回转 火柴棒解谜DS<br>右脳回转 マッチ棒パズルDS | Ertain | PUZ | 3800日元 |
| SIMPLE DS系列 Vol.14 THE 汽车驾校DS<br>SIMPLE DSシリーズ Vol.14 THE 自动车教习所DS | D3 Publisher | SLG | 2800日元 |
| SIMPLE DS系列 Vol.15 THE 鉴识官2 触摸8起新事件<br>SIMPLE DSシリーズ Vol.15 THE 鉴识官2 新たなる8つの事件をタッチせよ | D3 Publisher | AVG | 2800日元 |
| 新西兰物语DS<br>ニュージーランドストーリーDS | CyberFront | ACT | 3800日元 |
| **2007年6月7日** | | | |
| 数阵大战<br>数阵タイセン | Nintendo | PUZ | 3800日元 |
| 股票交易师 瞬<br>株トレーダー瞬 | Capcom | AVG | 4800日元 |
| 山川出版社监修 详说世界史B 综合训练<br>山川出版社监修 详说世界史B 综合トレーニング | NBGI | ETC | 3800日元 |
| 山川出版社监修 详说日本史B 综合训练<br>山川出版社监修 详说日本史B 综合トレーニング | NBGI | ETC | 3800日元 |

## PlayStation Portable

| 2007年5月15日 | | | |
|---|---|---|---|
| 怪物史莱克3<br>Shrek the Third | Activision | ACT | 39.99美元 |
| **2007年5月17日** | | | |
| 小小助手 携带版<br>Little Aid ポータブル | Takuyo | AVG | 5800日元 |
| **2007年5月22日** | | | |
| 加勒比海盗 世界尽头<br>Pirates of the Caribbean: At World's End | Disney Interactive Studios | ACT | 39.99美元 |
| 彩虹6号 维加斯<br>Tom Clancy's Rainbow Six Vegas | Ubisoft | FPS | 39.99美元 |
| **2007年5月24日** | | | |
| 死神BLEACH 灵魂升温4<br>BLEACH ヒート・ザ・ソウル4 | SCEJ | FTG | 4800日元 |
| 极品醉车 消音器<br>Juiced: Eliminator | THQ | RAC | 4800日元 |
| **2007年5月31日** | | | |
| Snow 携带版<br>Snow ポータブル | ProtoType | AVG | 4800日元 |
| 大众高尔夫球场 Vol.1<br>みんなのGOLF场 Vol.1 | SCEJ | SPG | 5800日元 |
| 科林麦克雷拉力<br>Colin McRae Rally | Interchannel Holon | RAC | 4800日元 |
| SIMPLE 2500系列 携带版 IQ方块 用解谜清醒头脑<br>SIMPLE 2500シリーズ ポータブル THE IQ CUBE モヤっと头をパズルでスッキリ! | D3 Publisher | ETC | 2500日元 |
| **2007年6月7日** | | | |
| 最终幻想II<br>ファイナルファンタジーII | Square Enix | RPG | 3800日元 |
| 龙珠Z 真武道会2<br>ドラゴンボールZ 真武道会2 | NBGI | FTG | 4800日元 |
| **2007年6月21日** | | | |
| 扣杀球场3<br>スマッシュコート テニス3 | NBGI | SPG | 4800日元 |




Vol.64

# 精彩内容导视



# 与DVD亲密接触！

从本辑开始“口袋光环”就全面改版为miniDVD了，在全新的“口袋光环miniDVD”中我们为大家准备了更多高清晰的影像。除保留原来的“游戏展望台”、“新作特搜队”及“口袋特企”外，本辑中还为您推出了一个全新的栏目——“小米带你逛市场”。

## 本辑看点

## 小米带你逛市场

**小编米格将会大家逛逛电玩市场，通过镜头来了解市场行情，搜罗新奇周边。**

小米：小米and Akin带你走进繁华大市场里。
小米：这～不分真假，只有商家～只有厂家～
小米：这是小米。
Akin：Akin这里。
Akin：Yo——Ladys and Gentlemen，This is Rapper Show；
小米：老板，这个包包多少钱？
Akin：你多钱买？
……



## 游戏展望台

### 《寂静岭 原罪》预告影像

另类恐怖游戏的开山始祖“《寂静岭》系列”凭借着诡异的恐怖元素抓住了大批的恐怖游戏爱好者的心，自去年E3展后，游戏的实际画面终于浮出了水面……

## 新作特搜队

本辑中，我们为您演示了4月12日至4月26日之间发售的几款NDS及PSP新作，让您在第一时间掌握掌机游戏的最新动态。

## 口袋特企

### 《逆转裁判》系列回顾影像（下）

上一辑中为大家收录了《逆转裁判》以及《逆转裁判2》的回顾影像，这次将继续为大家奉上《逆转裁判3》以及《新生的逆转》。



# NDS专辑

## VOL.2

## 6月上旬 火热登场

**重头内容**

**NDS游戏完全年鉴**

收录2006年4月至2007年4月近400款NDS游戏资料，招牌大餐，全心制作。

**《口袋妖怪 钻石·珍珠》、《超级机器人大战W》、**
**《恶魔城 迷宫画廊》、《雷顿教授与不可思议之镇》等多款经典大作完整收藏攻略**

**NDS烧录卡大盘点+各款烧录卡详细使用指南**
**NDS模拟器、经典软件详细使用图文教程**

**附赠双CD**

CD1：《恶魔城 迷宫画廊》原声OST
CD2：《应援团》、《节拍特工》乐曲精选集

**最终幻想战略版**
**狮子战争PSP**
**深入研究**

# 掌机王Sp

# 65辑

## 6月上旬
## 全国上市

**众多新作攻略特快**
**NDS 应援团2**
**PSP 死神BLEACH 灵魂升温4**
**NDS 触摸侦探 小泽里奈 第2季 1/2**
**NDS 星神**




**超级玩家热血演出**
**《洛克人ZX》全BOSS秒杀影像**

# 现已上市

《PSP游戏典藏专辑》第3辑

各地报刊亭销售中

PlayStation Portable

PSP

4DVD-ROM

# 游戏典藏专辑

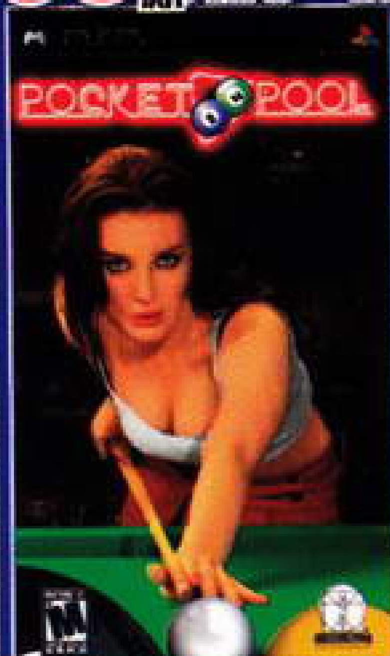
VOL.03

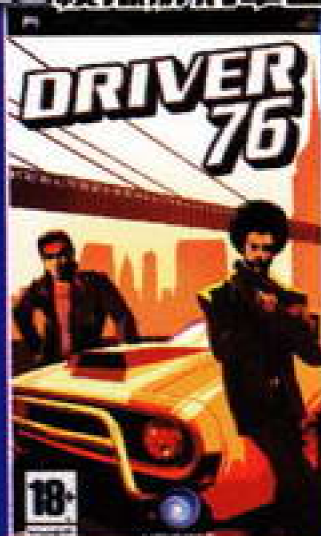
**29**款热门游戏劲爆登场

**100**张动漫壁纸火热放送

**38**款NEO·GEO模拟游戏奉上

**1180**分钟影视佳作缤纷连载

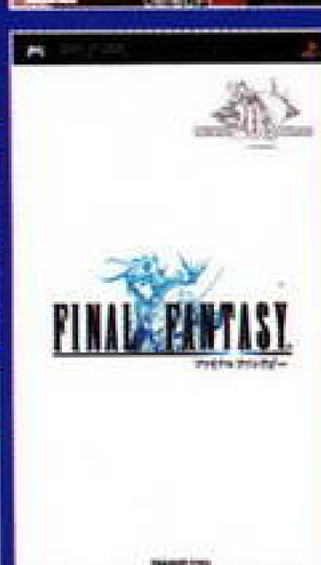


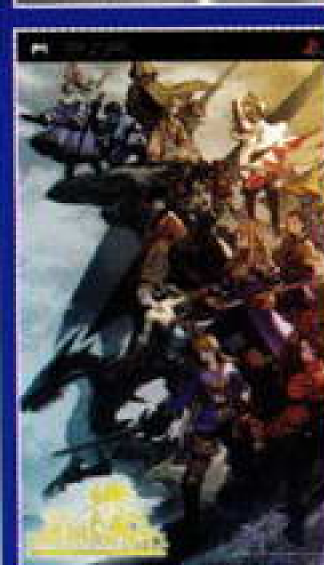


















**重拳出击！**
《最终幻想战略版 狮子战争》
带你重温伊瓦利斯大陆的历史！

**天籁之音！**
《反叛的鲁鲁修》OST

**劲作狂飙——6款大作上手指南**
最终幻想战略版 狮子战争
最终幻想 周年纪念版
狂野口袋桌球

**热作点评——13款游戏图文鉴赏**
热导追踪
横冲直撞 76
魔法俏佳人

**影漫大放送！**
《处女计划》抢先看
《雪之少女》全24集收录
《反叛的鲁鲁修》火热连载
《越狱》第三季接近尾声

**中文游戏特区**
女神侧身像 雷娜斯
模拟市民2 宠物当家

**PS地带**
13款PS经典小游戏

**酷软推荐**
3.40 OE-A中文版傻瓜安装包
CNREADER、eReader、PPA
MVSPSP模拟专题02

所有软件均有PSP电子版详细使用说明

所有游戏均经实机测

4DVD-ROM


ISBN 7-88527-064-3



定价:8.8元